



CENTRO DE ESTUDIOS LINGÜÍSTICOS Y LITERARIOS

**Entre viñetas, encuadres y cartuchos: Hacia una traducción comentada de
Unflattening de Nick Sousanis**

TESIS

QUE PARA OPTAR AL GRADO DE
MAESTRA EN TRADUCCIÓN

PRESENTA

Mayra Haydee Tafoya Cisneros

DIRECTOR

Dr. Erik Daniel Franco Trujillo

CIUDAD DE MÉXICO

31 DE AGOSTO DE 2022



CENTRO DE ESTUDIOS LINGÜÍSTICOS Y LITERARIOS

**Entre viñetas, encuadres y cartuchos: Hacia una traducción comentada de
Unflattening de Nick Sousanis**

TESIS

QUE PARA OPTAR AL GRADO DE
MAESTRA EN TRADUCCIÓN

PRESENTA

Mayra Haydee Tafoya Cisneros

DIRECTOR

Dr. Erik Daniel Franco Trujillo

CIUDAD DE MÉXICO

31 DE AGOSTO DE 2022

Los estudios de posgrado, así como su conclusión con la presente tesis, fueron realizados gracias al apoyo del PNPC del CONACyT.

Comisión Lectora

Doctor: Álvaro Máximo Pons Moreno

Doctor: Juan Carlos Calvillo Reyes

Agradecimientos

Gracias a mi asesor, el Dr. Erik Daniel Franco Trujillo, por su guía, apoyo e increíble paciencia. Agradezco a todo el profesorado, a la coordinadora Tania Paola Hernández Hernández, así como a mis lectores: el Dr. Juan Carlos Calvillo Reyes, el Dr. Álvaro Máximo Pons Moreno y, también, a la Dra. Niktelol Palacios por sus valiosos comentarios, observaciones y palabras de aliento. Asimismo, gracias por compartir tantas horas de alegría y conocimiento conmigo. Gracias al constante respaldo y compañerismo que recibí desde el primer momento por parte de mis colegas de generación: Tanya Berenice Almada Ugalde, Lina Paola Bolívar Murillo, Daniel Casado Gallegos, Jimena Hernández León, Julia Cecilia Montes Torres, Gisela Pliego Eguiluz, Carlos Yeudiel Puebla Rodríguez, Sandra Ríos Acosta y Lihit Andrea Velázquez Lora. En conjunto, gracias a cada una de las personas que conforman el equipo de El Colegio de México con las que interactué en cierto momento durante mi programa de maestría. Todos ustedes hicieron de mi experiencia a distancia algo inolvidable.

Por último, no puedo dejar de mencionar a mi familia y amigos por acompañarme en los momentos en que la vida sucede mientras el trabajo académico continúa. Cuando se trata de ser libre, Sousanis menciona que muchas veces buscamos romper las cuerdas que nos unen a todo; sin embargo, nuestro objetivo debe ser buscar los vínculos que nos sostienen para seguir escalando (*Unflattening*, 2015).

ÍNDICE

CAPÍTULO 1. SOBRE EL AUTOR Y LA OBRA.....	19
1. NICK SOUSANIS.....	19
1.2 UNFLATTENING	24
1.3 “THE SHAPE OF OUR THOUGHTS”.....	30
1.3.1 Multimodalidad.....	31
1.3.2 Secuencialidad.....	33
1.3.3 Estilo y voz narrativa	35
1.4 CONDICIONES DE PUBLICACIÓN	37
1.5 LA INVESTIGACIÓN BASADA EN EL CÓMIC (CBR)	40
1.6 TRADUCCIONES.....	42
1.7 COMENTARIOS FINALES.....	43
CAPÍTULO 2. EL MEDIO DEL CÓMIC Y SUS CARACTERÍSTICAS	45
2.1 ACERCAMIENTO Y CARACTERIZACIÓN DEL CÓMIC.....	45
2.1.1 Ícono pictórico.....	49
2.1.2 Viñeta.....	52
2.1.3 Globo o bocadillo.....	58
2.1.4 Cartuchos	61
2.2 LA SEMIÓTICA DEL CÓMIC	62
2.3 LA TRADUCCIÓN DEL CÓMIC	67
2.4 HERRAMIENTAS DISCURSIVAS	72
2.4.1 Cita.....	73
2.4.2 Términos especializados	76
2.4.3 Referencia cultural.....	78

3	REFLEXIONES FINALES	78
CAPÍTULO 3. MÉTODO DE TRABAJO		80
3.1	CONCEPTOS GUÍA	82
3.2	PRIMER ACERCAMIENTO AL CAPÍTULO “THE SHAPE OF OUR THOUGHTS” DE <i>UNFLATTENING</i>	89
3.3	PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE ICÓNICO	94
3.4	SISTEMA DE MARCADO	101
CAPÍTULO 4. COMENTARIO DE TRADUCCIÓN		111
4.1	¿QUÉ ES <i>DESAPLANARSE</i> ? ANÁLISIS DEL CAPÍTULO “THE SHAPE OF OUR THOUGHTS” DE <i>UNFLATTENING</i>	112
4.1.1	<i>Multimodalidad y secuencialidad</i>	112
4.1.2	<i>La forma y el contenido</i>	118
4.1.3	<i>Desaplanarse</i>	121
4.2	DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS EN LA TRADUCCIÓN DE <i>UNFLATTENING</i>	121
4.2.1	<i>Signos pictóricos</i>	122
4.2.2	<i>Signos lingüísticos</i>	126
4.2.3	<i>Signos tipográficos</i>	144
CONCLUSIONES.....		153
BIBLIOGRAFÍA		165
ANEXO 1: “THE SHAPE OF OUR THOUGHTS”, <i>UNFLATTENING</i> (2015).....		174
ANEXO 2: TRANSCRIPCIÓN DE LOS SIGNOS LINGÜÍSTICOS EN “THE SHAPE OF OUR THOUGHTS”, <i>UNFLATTENING</i> (2015).....		192
ANEXO 3: TRADUCCIÓN DE LOS SIGNOS LINGÜÍSTICOS EN “THE SHAPE OF OUR THOUGHTS”, <i>UNFLATTENING</i> (2015).....		211

ANEXO 4: TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL DE “THE SHAPE OF OUR THOUGHTS”, *UNFLATTENING*
(2015)..... 233

TABLA DE EJEMPLOS

Ejemplo 1, signos espaciales.....	95
Ejemplo 2, signos de movimiento	96
Ejemplo 3, tipografía de <i>Astérix</i>	97
Ejemplo 4, globos.....	98
Ejemplo 5, carteleras	99
Ejemplo 6, títulos.....	99
Ejemplo 7, paratextos	100
Ejemplo 8, página 54 de <i>Unflattening</i>	101
Ejemplo 9, marcado página 54	109
Ejemplo 10. Signos pictóricos.....	123
Ejemplo 11, Cita teórica.....	129
Ejemplo 12, <i>Unflattening</i> página 51.....	132
Ejemplo 13, Cita de Shakespeare	133

TABLA DE IMÁGENES

Imagen 1, página 53 de <i>Unflattening</i> de Nick Sousanis.....	22
Imagen 2, "Show of Hands", (2004) de Nick Sousanis.....	24
Imagen 3, "Possibilities" (2005) de Nick Sousanis	25
Imagen 4. Índice de contenidos en <i>Unflattening</i>	29
Imagen 5, página 62 de <i>Unflattening</i> de Nick Sousanis.....	34
Imagen 6, página 91 de <i>Unflattening</i> de Nick Sousanis.....	39
Imagen 7, Portadas de las ediciones de <i>Unflattening</i> al coreano, francés, italiano, polaco y chino (izquierda a derecha).....	43
Imagen 8, página 37 de <i>Understanding Comics</i> de Scott McCloud.....	47
Imagen 9, página 27 de <i>Understanding Comics</i> de Scott McCloud.....	50
Imagen 10, página 9 de <i>Unflattening</i> de Nick Sousanis.....	51
Imagen 11, pág. 25 de <i>Understanding Comics</i> de Scott McCloud.....	53
Imagen 12, página 62 de <i>Unflattening</i> de Nick Sousanis.....	55
Imagen 13, Imagen 9, pág. 95 de <i>Understanding Comics</i> de Scott McCloud.....	56
Imagen 14, pág. 110 de <i>Understanding Comics</i> de Scott McCloud.....	58
Imagen 15, <i>Understanding Comics</i> de Scott McCloud (1993)	61
Imagen 16, página de <i>Le déploiement</i> (2016).....	68
Imagen 17, ejemplo de cita teórica.....	74
Imagen 18, ejemplo de cita literaria	74
Imagen 19, ejemplo de citas integrales.....	75
Imagen 20, ejemplo de cita no integral.....	76
Imagen 21, ejemplo de término especializado.....	77

Imagen 22, ejemplo de referencia cultural	78
Imagen 23, William Ayers and Ryan Alexander-Tanner, <i>To Teach: The Journey, in Comics</i> (2011).....	83
Imagen 24, William Ayers and Ryan Alexander-Tanner, <i>To Teach: The Journey, in Comics</i> (2011).....	84
Imagen 25, <i>Shakespeare adaptation generator</i> de Tom Gauld (2018).....	86
Imagen 26, Modificación en <i>Brad of the Jungle</i> © Disney.....	87
Imagen 27, <i>Understanding Comics</i> de Scott McCloud, traducción de Enrique Abulí (1995) p. 158.	88
Imagen 28, <i>Understanding Comics</i> de Scott McCloud, traducción de Enrique Abulí (1995) p. 159.	89
Imagen 29, <i>Understanding Comics</i> de Scott McCloud, traducción de Enrique Abulí (1995) p. 40.	92
Imagen 30, marcado de signos pictóricos.....	104
Imagen 31, marcado de signos tipográficos	106
Imagen 32, <i>El lenguaje de la visión</i>	113
Imagen 33, <i>Unflattening</i> página 90	113
Imagen 34, <i>Unflattening</i> página 132	114
Imagen 35, <i>Unflattening</i> página 6	115
Imagen 36, <i>Unflattening</i> página 63	116
Imagen 37, <i>Unflattening</i> página 54	116
Imagen 38, <i>Unflattening</i> página 67	117
Imagen 39, <i>Unflattening</i> al coreano	124

Imagen 40, términos de cómic (p. 60).....	142
Imagen 41, tipografía principal (p. 53).....	145
Imagen 42, tipografía encontrada	145
Imagen 43, tipografía en traducción (p. 53)	146
Imagen 44, tipografía académica (p.54)	147
Imagen 45, tipografía gótica (p. 55)	148
Imagen 46, tipografía itálica (p. 54)	149

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1, "Los globos de texto", Cuñarro y Finol (2008: 273)	60
Tabla 2, signos pictórico.....	125
Tabla 3, cita teórica	130
Tabla 4, cita literaria.....	134
Tabla 5, términos especializados	141
Tabla 6, términos del concepto cómic	144
Tabla 7, tipografía.....	150

INTRODUCCIÓN

La creatividad es un medio que moldea nuestra forma de vivir al propulsar muchas de nuestras decisiones diarias. Lejos de encontrarse en un vacío, cada elección forma parte de un todo. Los seres humanos, como entes sociales, corremos a compartir nuestras preguntas e invenciones con otras personas que, a su vez, pueden validarlas, debatirlas o ignorarlas. Cualquiera de las posibles respuestas a un estímulo tendrá una consecuencia en su entorno. Las personas deciden qué se hace, qué no se hace, por quién, cómo y por qué. Si lo pensamos así, podría decirse que somos producto de algunas ideas centrales que fueron validadas en el pasado.

Sin embargo, hay tantas maneras de expresar y difundir nuevas ideas, así como de comunicar información como las hay mentes. Las personas que deciden traducir una obra asumen la responsabilidad de hacerla conocida con un público distinto. En esta ocasión, el material seleccionado para traducir como parte de un proyecto de investigación ha sido un cómic. ¿Por qué? El cómic es un medio único en cuanto a las posibilidades de alcance se refiere, las ilustraciones, las palabras, las líneas, las onomatopeyas, los colores, los tamaños, las perspectivas y el resto de sus elementos se conjugan en las páginas para traer significado. Por lo que el receptor tiene más de una vía para interpretarlo. El cómic comenzó como un medio de entretenimiento comercial, su facilidad de alcance determinó su uso y, en consecuencia, las condiciones de creación y publicación. Entonces, los cómics eran impresos y traducidos de manera masiva sin prestar atención alguna de los agentes y racionamientos específicos en las que esto ocurría.

Aunque la industria del cómic exista y la práctica de traducirlos no sea una parte menor de su comercialización, no existe todavía un gran rigor en México de documentarla o de tratarla de forma analítica. Según Barrero y López, en la actualidad “no han descrito con total precisión la evolución de la industria editorial, por falta de un corpus completo de este tipo de prensa y por desconocer los datos básicos sobre su difusión” (2013: 797). Sin embargo, hay muchas voces y perspectivas que se preocupan por entablar las discusiones que han sido previamente ignoradas. Cada uno de los aportes contribuye en la construcción de una disciplina que a penas comienza a desarrollarse. Nick Sousanis es uno de los autores que lucha por hacer del cómic un medio legítimo de estudio crítico.

A pesar de que la obra fue publicada en el 2015, *Unflattening* no cuenta actualmente con una traducción al español; por lo que no es ampliamente conocida ni estudiada en el mercado hispanoamericano. De modo que su traducción significa promover la inclusión del contenido hacia todas las esferas socioculturales. Considero que la propuesta integradora que Sousanis mantiene en el cómic es una estrategia de aprendizaje poco explorada en las instituciones educativas. Si bien, otros cómics han sido objeto de estudio para investigaciones dentro del campo literario y traductológico.¹ El libro aboga por el uso de estos materiales literarios como un recurso ventajoso en el proceso del desarrollo personal y académico. No todos aprendemos y pensamos de la misma forma y, si modificamos nuestra forma de pensar el mundo, podemos aproximarnos unos a otros como individuos interconectados. Román

¹ Daniel Gómez Salamanca en su tesis doctoral “Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España” (2013), Robert Twiss en “*Le Petit Prince* as a graphic novel: images and dual address in intersemiotic translation” (2016), Arius Krypton en su artículo “The Form of Conflict Toward Power Authority on Superhero Graphic Novel: Semiotic Analysis on The Watchmen Graphic Novel” (2018) que estudian la teoría y relación semiótica del cómic.

Gubern (1992: 217) atribuye el desinterés del mundo de la cultura por el cómic a la supremacía que la palabra ha ejercido sobre la imagen: “víctimas de esta jerarquía entre textualidad e iconicidad, los cómics tardarían muchos años en Europa en ser algo más que un instrumento menor al servicio de la pedagogía infantil [...]. Y de ahí procederá también el prolongado desinterés de los intelectuales europeos hacia el cómic, cuyo desbloqueo cultural se inició en la década 1960-1970.”

Cuando se trata de la interpretación de un cómic, cada una de las líneas de imagen o palabra dispuestas en la página deben tomarse como la unidad representativa del vocabulario específico del cómic. Esto quiere decir, por ejemplo, que la forma, el tamaño y el orden de las viñetas dan una secuencia narrativa de los signos pictóricos y tipográficos que debe interpretarse en conjunto con los signos lingüísticos. Por ello, la traducción al español de *Unflattening* de Nick Sousanis representa un reto en cuanto a su composición y narrativa. Aunque el libro se complementa con un apartado de notas finales que explican el origen de ciertas decisiones, el peso del significado se encuentra en la distribución de cada una de sus 193 páginas. La propuesta por Federico Zanettin (2018) que se toma como eje rector para el marco teórico de esta tesis responde a que una traducción comentada del cómic debe atender a la propuesta visual según una revisión documental sobre la teoría del cómic y su forma de traducirlo.

En un primer momento, mi intención era hacer una traducción comentada al español de *Unflattening* en su totalidad. Sin embargo, al reconocer y analizar las características de la obra, me di cuenta de que sería un trabajo que excedía mis condiciones como estudiante. Sin una agencia de traducción o una editorial que respaldara mi trabajo, el proyecto exigía diversas tareas que requerían una cantidad de tiempo y especialización con las que,

lamentablemente, no cuento en la actualidad. Además, al validar la falta de estudios en español en torno a la traducción del cómic en México, pensé que *Unflattening* tenía una propuesta que ofrecía más de un tema a tratar. La teoría y la práctica se entrecruzan en un libro como el que propone Sousanis y establecen un diálogo que me permite reflexionar en torno a la traducción del cómic y sus complejidades. Una de las posibles líneas de investigación era hacer una descripción detallada del tipo de elementos que conforman las páginas del cómic, además de la forma en la que pueden resultar problemáticos en el momento de traducción. En vista de ello, este trabajo ofrece un primer acercamiento al tipo de dificultades que implica traducir la tesis doctoral de Sousanis al español y perfila algunas soluciones para elaborar una traducción comentada del mismo.

De esta forma, el objetivo general de este trabajo es realizar una propuesta de traducción comentada al español del tercer capítulo “The Shape of Our Thoughts” de *Unflatennig* de Nick Sousanis. Junto con ello, los objetivos particulares son los siguientes:

1. Hacer una propuesta de análisis traductológico de acuerdo con las características particulares de *Unflattening*. La herramienta de análisis se contruye a partir de las propuestas teóricas de Scott McCloud (1994), Klaus Kaindl (2004), Federico Zanettin (2008), Robert Petersen (2011), el propio Nick Sousanis (2015) y Benjamín Cárcamo Morales (2018).
2. Después, con la propuesta establecida, analizar la estructura y función del cómic a partir de los signos pictóricos como son la distribución de la página, el tipo de viñetas, la tipografía; signos lingüísticos como las citas teóricas y literarias de Platón, René Descartes, Susanne Langer, Iain McGilchrist, David Lewis, Nelson Goodman, Chris

Ware, Bertrand Russell, entre otros. De manera que pueda proponer una traducción del tercer capítulo que atienda las características señaladas en el análisis previo.

3. Finalmente, comentar la propuesta de traducción según su funcionalidad respecto a lo descrito previamente: la particularidad de la obra, sus objetivos, temas, estructura, referencias, etc.

La pregunta general que guía esta investigación es la siguiente: ¿Qué tipo de metodología podría seguirse para realizar una traducción al español del tercer capítulo “The Shape of Our Thoughts” del cómic *Unflattening* de Nick Sousanis y qué forma tomaría dicha traducción?

Para responderla, busco también responder a las siguientes preguntas particulares:

1. ¿Qué elementos verbales y no verbales pueden resultar problemáticos en una traducción al español del tercer capítulo de *Unflattening* de Nick Sousanis? ¿Por qué?
2. ¿Cuál o cuáles son las estrategias necesarias para traducir los signos pictóricos, lingüísticos y tipográficos señalados como problemáticos del tercer capítulo “The Shape of Our Thoughts” de *Unflattening* de Nick Sousanis al español? ¿Cómo se aplicarían?
3. ¿De qué manera se ajustan los conceptos desarrollados por Scott McCloud (1993), Robert Petersen (2011) y Nick Sousanis (2015) para describir y comprender las características de "The Shape of Our Thoughts" en el cómic *Unflatennning*?
4. ¿Qué aportes han hecho Federico Zanettin (2008), Klaus Kaindl (2010), Benjamin Cárcamo Morales (2018) para traducir un cómic?

5. ¿Cuáles de estos aportes previos ayudarían a crear una propuesta de análisis para atender las características específicas de *Unflattening* en una traducción al español?

Para responder a las preguntas anteriores, el trabajo se compone de cuatro grandes capítulos que, a su vez, se dividen en subsecciones: la contextualización, la explicación del método, el marco teórico y el análisis. A continuación describo el contenido de cada uno:

En este capítulo introductorio he denotado las razones por las que considero necesaria una propuesta de traducción al español de *Unflattening* de Nick Sousanis, los objetivos generales y particulares, así como las preguntas generales y particulares que rigen el proyecto de investigación. Asimismo, resumo el contenido de cada una de las secciones para ayudar a la lectura del mismo.

El primer capítulo contextualiza al autor y la obra en torno a los cuales se realiza la propuesta de traducción para reconocer las características de producción que enmarcan al cómic. Las cuales permiten establecer los objetivos de publicación, recepción y distribución que se relacionan con las decisiones tomadas durante el proceso de traducción.

El segundo capítulo expone los conceptos teóricos del cómic, la traducción del cómic y el análisis del discurso multimodal. Esto con el propósito de entender el papel que cada uno de ellos tiene en la integración de una perspectiva de análisis semiótico que permita la interpretación de los signos que se relacionan de manera interdependiente en el cómic.

En el capítulo tercero explico la manera en que los conceptos constituyen el método de transcripción de datos y marcado de los signos pictóricos, lingüísticos y tipográficos que

conforman las páginas de “The Shape of Our Thoughts” para establecer una propuesta de traducción al español.

Después, en el último capítulo, se procede a un análisis y comentario de la propuesta de traducción desde un enfoque semiótico y discursivo con el fin de describir las relaciones secuenciales y multimodales. Presento ejemplos en los que los signos lingüísticos en posiciones paratextuales involucran una modificación de los signos pictóricos. También, identifiqué como desafíos y problemas de traducción aspectos como la referencialidad de la obra o las condiciones materiales relacionadas con el proceso de edición y maquetación involucrados en un proyecto de traducción de un cómic.

Finalmente, en las conclusiones del trabajo, discuto los aportes logrados, sin dejar de mencionar algunos problemas y limitaciones con las que se enfrenta la propuesta de traducción presente. Por último, perfilo la posibilidad de profundizar en la localización y la terminología especializada de *Unflattening*. Además, reafirmo la necesidad de elaborar una versión final en español de la obra y cómo resultaría un gran aporte para la traducción del cómic.

CAPÍTULO 1. SOBRE EL AUTOR Y LA OBRA

En este capítulo presento una contextualización de la vida de Nick Sousanis y un acercamiento general al texto fuente del cual propongo una traducción comentada, el cómic *Unflattening* (2014). En el primer apartado hablo brevemente de la vida, obra y pensamiento del autor, Nick Sousanis. En el segundo, describo *Unflattening* y en particular caracterizo el tercer capítulo, “The Shape Of Our Thoughts”, según su multimodalidad, secuencialidad, estilo y voz narrativa. Por último, reflexiono sobre lo desarrollado en el capítulo. De este modo, me centraré en ofrecer una descripción de las principales características de la obra y el pensamiento del autor a partir de la revisión de artículos, ponencias y entrevistas. Asimismo, me refiero al aspecto multimodal y narrativo del tercer capítulo “The Shape of Our Thoughts” debido a que éste plantea la tesis principal de la obra.

1. Nick Sousanis

Desde el otoño de 2016, Walter Nickell "Nick" Sousanis (Michigan; 1973) ha sido profesor asistente en la Universidad Estatal de San Francisco y ha iniciado un curso de Estudios del cómic en el área de las Humanidades y Estudios Liberales. Obtuvo el título de doctor en Educación en el Teachers College de la Universidad de Columbia en 2014, donde escribió y dibujó su proyecto de tesis en formato cómic. Además, desarrolló e impartió cursos del tema como una poderosa herramienta de comunicación en el Teachers College y Parsons de Nueva York, así como “Comics as a Way of Thinking” en la Universidad de Calgary en otoño de 2015.

Entre sus cómics más recientes se encuentran “Against the Flow” y “Upwards” en *The Boston Globe*, *The Fragile Framework* para *Nature* en relación con el Acuerdo Climático de París de 2015 en coautoría con Rich Monastersky, así como “A Life in Comics” para *Columbia University Magazine*, por el que recibió un premio Eisner al mejor relato corto en 2018.

Existen reseñas y entrevistas de su trabajo publicadas en *The Paris Review*, *The New York Times*, *LA Review of Books*, *PrintMag*, *Inside Higher Ed*, *The Chronicle of Higher Education*, *Publishers Weekly*, *Microsoft's Daily Edventures*, y *Russia's Theory & Practice*. Ha sido invitado a dar charlas sobre cómics, educación y estudios alternativos en lugares como la National Gallery of Art (DC), la Universidad de Stanford, el MetaLab de Harvard, además de hablar públicamente en las conferencias anuales de la *Visitor Studies Association* y la *International Visual Literacy Association*. Para Sousanis, una de las mayores contribuciones del cómic dentro de la producción y distribución del conocimiento es la posibilidad de visualizar la información:

Para mí es importante que los cómics no sean simplemente lo que ponemos en las viñetas (en cuanto a mi forma de trabajar, las aplicaciones de cómics de "lectura guiada" no tienen mucho sentido para mí), sino el ensamble completo de elementos visuales. Así que, a veces, me inclino más por el diseño de la información porque así es como la idea toma forma. Me interesa bastante más estudiar cómo se visualiza la información y encontrar cómo puedo llevarla al cómic (en mi curso actual, tengo varios alumnos que estudian el rubro y me entusiasma aprender de ellos). Creo que los artistas del cómic pueden ganar mucho si ven lo que ocurre en estos formatos, cómo se amplía lo que el cómic puede ser. ¿Por qué no utilizar todas las herramientas a nuestro alcance? ¿Y por qué no hacer una erudición que sea hermosa? (Jenkins y Sousanis, 2015)²

² La traducción es mía. Corresponde al siguiente fragmento: It's important to me that comics aren't simply what we put in the panels (which is why "guided view" comics apps don't make a lot of sense to me in terms of how I work), but the assembled whole of visual elements. So sometimes I do lean more towards information design because that's how the idea takes shape. I'm quite interested to study more of information visualization, and see how I can bring that back to comics (in my current course, I have several information visualization students, and I'm excited to learn from them). I think there is much to be gained for comics artists to see what's going

Durante su carrera ha tratado de vincular las características tradicionalmente asociadas con ser matemático y artista: "no se supone que sean la misma persona alguien que hace arte y alguien que hace matemáticas", dijo en el evento "Common Hour" del Franklin & Marshall College el 21 de octubre de 2021. Alicia Morrissey transcribe lo siguiente en su entrada "Comic Book Unflattens the Norm" para el sitio oficial de la institución: "Si estudias matemáticas, [la gente] suele decir: 'Oh, eres muy inteligente'. Si eres conocido por hacer arte, dicen: 'Oh, tienes mucho talento'. [...] Un gran objetivo de mi trabajo es esa brecha entre la inteligencia y el talento... para tratar de sanar un poco eso y decir: 'Tal vez no tengamos que mantenerlos tan separados'" (Sousanis, *Franklin & Marshall College*, 2021). Parte de asociar ideas que normalmente existen separadas, Sousanis llama la atención sobre el predominio de la palabra escrita en el ámbito académico. Fomenta, en cambio, una producción interconectada de conocimientos creados a partir de formas verbales y visuales. Es así como lo presenta en la *Imagen 1*, la cual corresponde a la página 53 de *Unflattening*, Henry Jenkins pregunta al autor acerca de la relación que tienen el texto y la imagen en el cómic, qué sucede cuando el texto está "inmerso" en la imagen:

on in these related forms as a way of expanding what comics can be. Why not use every tool at our disposal? And why not make scholarship that is beautiful? (Jenkins y Sousanis, 2015)

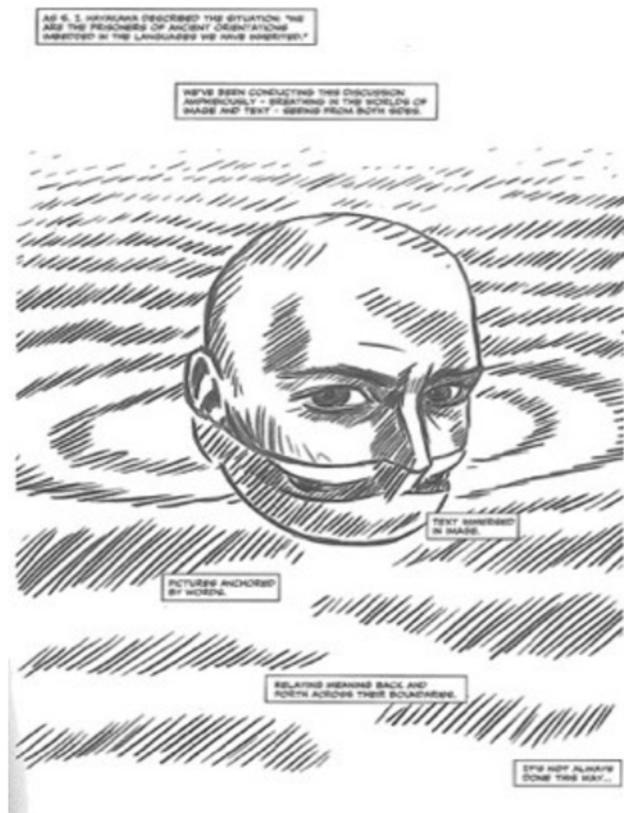


Imagen 1, página 53 de *Unflattening* de Nick Sousanis

[La palabra] "inmerso" surgió al responder a la propia imagen. En el cómic no se trata de una relación unidireccional: las palabras y las imágenes se afectan mutuamente, tanto para el lector como para el creador. En este caso, mantengo al lector a la deriva a través de la imagen mediante la colocación de las palabras, convertidas en un elemento visual esencial, lo que es muy distinto de las revistas y los rótulos de los museos, donde las palabras y las imágenes se mantienen bastante separadas. Hay que salir de un ámbito para ir al otro. Aunque me ocupo mucho de la colocación del texto para orquestar un flujo de lectura específico, también quería ocuparme más de las formas de las letras y de la naturaleza expresiva de los propios tipos de letra, y de cómo el dibujo de las palabras aporta otra dimensión a los medios de expresión (Jenkins y Sousanis, 2015)³.

Sousanis, entonces, explica la manera en la que durante el proceso de creación y lectura del cómic, la relación que existe entre las expresiones visuales y las palabras es multidireccional, interdependiente. En el cómic cada uno de los elementos (la orientación

³ La traducción es mía. Corresponde al siguiente fragmento: That "anchoring" is a direct reference to Barthes, and (in the way I was describing above) "immersed" came about by responding to the image itself. It's not a one-directional relationship in comics – words and images affect each other, for the reader and the maker. Here, I'm keeping the reader adrift through the image by the placement of the words – they've become an essential visual element, which is quite unlike magazines and art museum labels, where words and pictures are kept quite separate. We have leave one domain to go to the other. While I do a lot with the placement of text to orchestrate specific reading flow, I had also wanted to do more with letterforms and the expressive nature of fonts themselves – and how drawing words brings a whole other dimension to the means for expression. (Jenkins y Sousanis, 2015)

de la página, las imágenes, el flujo de lectura, la tipografía, entre otros) aporta información de índole diversa. Por lo que puede comunicarse más en menos espacio, además de que la disposición de dichos elementos requiere de una interacción distinta por parte del receptor, una atención al detalle. Es así como se construye y se experimenta *Unflattening*.

1.2 Unflattening

Desde niño, Sousanis creaba, imprimía y vendía sus propios cómics, principalmente uno titulado *Lockerman*, una parodia con temática de superhéroes, por el cual hizo a un lado muchos otros proyectos de cómics parcialmente terminados de la universidad. Fue hasta que dirigió *thedetroiter.com*, una revista de arte digital en Detroit, que hizo un cómic con un estilo ensayístico sobre el voto “Show of Hands” (*Imagen 2*). Debido a que, durante las elecciones



Imagen 2, "Show of Hands", (2004) de Nick Sousanis

presidenciales de 2004 en Estados Unidos, le pidieron participar en la segunda parte de la exposición en la galería Zeitgeist de Detroit, “Defending the Tree of Liberty”, una exposición de arte político. Señala que fue inspirado en la forma narrativa que utiliza Scott McCloud en *Understanding comics* (1993) al utilizar también un avatar que explica los conceptos al receptor. Además que cada imagen tuviera algo que ver con las manos (Sousanis, 2021), se relaciona con la introducción de metáforas visuales y verbales que ocurre en “This is Information” (2001) de Alan Moore y Melinda Gebbie, un cómic en homenaje al ataque del 11 de septiembre.

Poco después, coorganizó una exposición de arte y juegos en Detroit, el Game Show Detroit y presentó el ensayo gráfico *Possibilities* (2005), que corresponde a la *Imagen 3*. El cual tiene 16 páginas con portada a color. Sousanis comparte en su página web spinweaveandcut.com que la pieza formó parte de su entrevista para ser admitido en la Universidad de Columbia. Aquí continúa con el enfoque metafórico, no narrativo, y entretiene referencias de la cultura pop.



Imagen 3, "Possibilities" (2005) de Nick Sousanis

En la *Imagen 3* se observan múltiples personajes o emblemas en forma de conejo que tienen gran importancia en la cultura occidental, y en la estadounidense en particular, como son Bugs Bunny, el conejito de Playboy, el White Rabbit de *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* (1865), etcétera, los cuales se encuentran dispuestos en una secuencia para explorar la naturaleza e historia de los juegos desde una mirada filosófica sobre su aplicación en la vida diaria.

A partir del éxito de *Watchmen* (1986), *Maus* (1992) con un Pulitzer o *Persépolis* (2000) que habían tenido una recepción crítica universal, se propuso trabajar con el cómic en el aula y, bajo la asesoría de Ruth Vinz, comenzó a investigar en torno a Alan Moore⁴ y la teoría del cómic: “Durante mi tercer año escolar, pude convencerlos para dar un curso de Cómic y educación, y muchas de las ideas exploradas en *Unflattening* también surgieron de mi experiencia dando clases, ya que gran parte de mi enseñanza continúa alimentando mi trabajo creativo” (Sousanis, 2021).⁵ Es justamente esta posición académica la que después lo llevaría a tomar parte en numerosas conferencias para abogar por los estudios del cómic, la investigación y la enseñanza mediante el cómic.

En 2012, el autor publicó un artículo con el título “The Shape of Our Thoughts” en *Visual Arts Research Journal* que plantea la manera en que la realidad presentada a través del lenguaje estructura la forma en la que pensamos. Según esta línea, nuestro conocimiento es plenamente dependiente de lo textual, por lo que solemos excluir todo aquello que exista fuera de este medio. Sousanis, a través de símbolos y metáforas visuales, se aleja de los llamados enfoques "planos" y simplistas del conocimiento, es decir, representa la realidad como una masa invisible que nos sumerge en los códigos comunicativos que conocemos. Para él, la intersección entre las palabras y las imágenes sería un intento de reconectar el pensamiento y la mirada, lo textual y lo visual, con el fin de representar nuestros pensamientos en toda su complejidad, pues nuestra aprehensión de la realidad y el mundo no

⁴ Alan Moore (Northampton, Gran Bretaña, 1953) es un importante guionista de cómics como *Watchmen* (1986-1987), *V de Vendetta* (1982-1990), *Lost Girls* (1991-1992) y *From Hell* (1991-1996), los cuales redefinieron el género de los superhéroes.

⁵ La traducción es mía. Corresponde al siguiente fragmento: “In my third year at school, I convinced them to let me teach a comics and education course, and many of the ideas explored in *Unflattening* also came out of my time teaching, as so much of my teaching has and continues to feed my creative work” (Sousanis, 2021).

depende exclusivamente de un conocimiento verbal, sino que se construye a partir de las múltiples interacciones que tenemos con el mundo, así como de las reflexiones y conversaciones que las proceden.

En 2015, *Unflattening* fue impreso por Harvard University Press en una edición rústica, poco después de que el autor lo presentara como su proyecto de tesis para obtener el grado de doctor por la Universidad de Columbia en mayo de 2014. *Unflattening* recibió el premio PROSE en Humanidades en 2016 por parte de la Asociación de Editores de los Estados Unidos (APP), el premio Lynd Ward a la mejor Novela Gráfica de 2015 y fue nominada al premio Eisner a la mejor obra académica/escolar. Hasta la fecha, *Unflattening* ha sido traducida al francés, coreano, portugués, serbio, polaco, italiano y chino.

Para reconocer el tipo de recepción del texto, el 3 de octubre de 2015, Neel Mukherjee en “Beyond the Frame: the best recent graphic novels”, *New Statesman*, una publicación de Reino Unido, argumenta que *Unflattening* merece un lugar como libro de texto obligatorio en las escuelas. Menciona la manera en que el libro no cuenta una historia, sino que explora y se nutre de una serie de ideas sobre cómo la mente humana produce significado. Se enfrenta con evidencia al problema que Jacques Derrida y otros identificaron como "logocentrismo", la primacía de las palabras sobre las imágenes en la tradición filosófica occidental. También Rob Salkowitz en “10 Best Graphic Novels of 2015”, *Forbes*, llama a *Unflattening*, un “clásico instantáneo” dado a su uso de la narrativa visual para la expresión de ideas abstractas, especialmente en una época en la que la literatura gráfica ha sido ampliamente aceptada como medio para la ficción y las memorias personales. Chryssa Themelis el 7 de abril de 2018 en “Comics in Education: An Unflattening View” de *AACE Review* precisa

sobre la importancia de la “alfabetización visual”: En primer lugar, los elementos visuales son el lenguaje del siglo XXI, el lenguaje de Internet, en el que "las imágenes hablan de imágenes" y se entienden universalmente: “ver se convierte en sinónimo de entender” (Boaler et al. 2016).

Múltiples publicaciones impresas y digitales también han reseñado la obra como un ejemplo relevante de innovación en el cómic, la investigación y la educación: Review, *Publishers Weekly* (16 de marzo de 2015); Stephen Asma, *Imagining Unflattening*, *The LA Review of Books* (6 de mayo de 2016); On the Shores of Word and Image, *The Brooklyn Rail* (6 de mayo de 2015); Jan Gardner, Book Discovery, *The Boston Globe* (23 de mayo de 2015); Douglas Wolk, Sunday Book Review, *The New York Times* (29 de mayo de 2015); Ian Daffern, Review, *Quill & Quire* (junio, 2015); Peter Wilkins & Damon Herd, Review: Unpacking Unflattening, *The Comics Grid* (14 de agosto de 2015); Von Marc-Oliver Frisch, Review: Unflattening the World, *Der Tagesspiegel* (Berlin) (20 de agosto de 2105); Matt Finch, Review: Neel Mukherjee, Best Graphic Novels 2015, *Independent (UK)*; David Dabscheck, 10 Best Books on Innovation, *The New York Observer*; I doktorat i strip!, *PTC*, (Nov 27, 2016); 25 of the Best Design Books of 2015, *PrintMag*; Don O’Mahony, Best Comics of 2015, *Irish Examiner*; Recommended Reading 2015, *Kenyon Review*; Review, *Bibli* (feb, 2017); Veličina Slova, Vesti Article, *National Geographic Serbia* (27 de octubre de 2016); *Blic* [Serbian daily newspaper], (26 de octubre de 2016); Nikola Dragomirović,

Ključ koji otvara kavez, *Vreme* (Serbia), (12 de enero de 2017); Edición italiana, Los Pazio Bianco & Stay Nerd (Italy) (noviembre, 2018).

El cómic consiste en 193 páginas, divididas en diez apartados (ocho capítulos y dos interludios), un aparato de notas y un anexo con los primeros bocetos, como se muestra en la *Imagen 4*.

The image shows the 'CONTENTS' page of the comic 'Unflattening'. It features a grid of small square icons, each representing a chapter or section, with a title and page number below it. The icons include a wavy line, three figures, a grid with a circle, a figure in motion, a 3D cube, a striped pattern, a string, a figure with a bow, and a starburst.

CONTENTS		
flatness ... 1	flatland ... 19	the importance of seeing double and then some ... 29
the shape of our thoughts ... 49	our bodies in motion ... 69	the fifth dimension ... 85
ruts ... 99	strings attached ... 115	vectors ... 125
	awaking ... 141	

Imagen 4. Índice de contenidos en Unflattening

- Capítulo 1: “Flatness” e interludio: “Flatland”, el encasillamiento y unidireccionalidad que presentan los seres humanos en relación con el mundo según las nociones que Edwin Abbott plantea en *Flatland* (1884).
- Capítulo 2: “The Importance of Seeing Double And Then Some”, el planteamiento se ahonda en el segundo capítulo al expresar la importancia de las diferentes perspectivas y posibilidades.
- Capítulo 3: “The Shape of Our Thoughts”, introduce su argumento principal: las aproximaciones académicas al conocimiento están limitadas por el pensamiento

verbal, por lo que la relación entre la palabra y la imagen establecida en el cómic puede dar pie a nuevos acercamientos.

- Capítulo 4: “Our Bodies In Motion”, establece nociones generales del funcionamiento representativo del cómic.
- Capítulo 5: “The Fifth Dimension”, plantea cómo la imaginación nos permite acceder a nuevos lugares.
- Capítulo 6: “Ruts”, expresa cómo se forma el conocimiento general a partir de pequeñas aportaciones.
- Interludio: “Strings Attached”, muestra un personaje atrapado en su día a día y el momento en que se da cuenta de que se ha convertido en un títere del sistema.
- Capítulo 7: “Vectors”, a partir del títere, considera cómo el conocimiento y las preconcepciones deben impulsarnos para “ir más allá”, en lugar de limitarnos.
- Capítulo 8: “Awaking”, el despertar del personaje representa la integración de las formas de pensamiento.

1.3 “The Shape of Our Thoughts”

Si *Unflattening* muestra las limitaciones interpretativas que surgen cuando se concibe el mundo de manera bidimensional y lineal, a partir de las posibilidades que ofrece el pensamiento verbal, el capítulo tres, “The Shape of Our Thoughts”, argumenta principalmente que las aproximaciones académicas al conocimiento están limitadas por el pensamiento verbal. Propone que retomar el pensamiento visual como parte de la manera en la que aprendemos es algo cada vez más indispensable, cuando el procesamiento de imágenes

ha sido rezagado a un lugar secundario o complementario por mucho tiempo. Ello puede verse en cómo la palabra es el principal medio de divulgación del mundo académico o en que el mundo ilustrado se considera algo solamente para los jóvenes o con un fin único de entretenimiento. A partir del acercamiento simultáneo y rizomático que provee el dibujo podemos conocer el mundo desde una perspectiva más completa o, por lo menos, distinta. Por ello, Sousanis entabla una discusión sobre la necesidad de ampliar los márgenes de pensamiento al analizar las concepciones que exploran diversas áreas del conocimiento sobre la idea de “percepción” y cómo una aproximación integral puede ayudarnos como investigadores, estudiantes y seres humanos a establecer nuevas conexiones con el mundo extraverbal, hacer conjugaciones entre las herramientas, métodos u objetivos de investigación. Por ejemplo, al atender otros tipos de aprendizaje según diversos contextos culturales, económicos o neurológicos.

Puesto que el cómic es primordialmente una investigación académica, hay que tomar en cuenta ciertos aspectos al hacer una traducción de *Unflattening*: la *multimodalidad*, la *secuencialidad*, la *voz narrativa* y el *estilo*. Algunos de ellos contemplados con anterioridad en el artículo de Sousanis en coautoría con Paul J Kuttner y Marcus B Weaver-Hightower, “Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines” (2021), que menciono más adelante.

1.3.1 Multimodalidad

Klaus Kaindl (2012) desarrolla el concepto de multimodalidad en la traductología, en cuanto a los textos que existían en combinación con otros sistemas de signos como las películas, los

libros infantiles, las óperas, los cómics, puesto que estos se dejaban para otras disciplinas o se analizaban excluyendo los componentes no lingüísticos del texto. Sin embargo, una página de cómic puede contener más información en una sola hoja de papel “plana” como una página con un formato académico (Sousanis, 2021). El lector de cómics va y viene entre la visión y la lectura, entre las imágenes y las palabras. Así, McCloud (1993) compara esta relación entre los elementos con "parejas de baile" que "se turnan para dirigir" y apoyar los puntos fuertes del otro (p. 156), mientras que Hatfield (2005) la denomina "código contra código". El medio del cómic permite a *Unflattening* presentar simultáneamente los datos y el análisis o la teoría y la práctica. Las imágenes pueden expandir o desafiar la narración escrita para abrir las posibilidades a nuevas interpretaciones y análisis críticos (The Free Library, 2014).

Esta es la tesis principal de la obra de Sousanis, expresada en el tercer capítulo “The Shape of Our Thoughts”: si el lenguaje verbal actúa como un filtro de la realidad que estructura nuestras experiencias y pensamientos, todo aquello que no sea parte del conocimiento conceptual, será eludido y, por lo tanto, el mundo comienza a entenderse como algo unidimensional y lineal. Entonces, la intersección entre lo visual y lo verbal ofrece la posibilidad de reconectar las representaciones complejas y multidimensionales del mundo, la imagen no solamente sobresale de aquello plagado de texto, sino que deja de necesitarlo para comunicar. Así, ofrece el cómic como una de esas opciones de integración.

Esta misma integración sobresale desde el proceso de creación de la obra, por lo que es necesario tomarlo en cuenta en su traducción. Cabero, Goodrum y Morlesin (2021) entrevistan a Nick Sousanis en su artículo “How to Study Comics & Graphic Novels: A Graphic Introduction to Comics Studies” sobre los distintos retos en la creación de

Unflattening. Sousanis menciona que su enfoque al desarrollar la obra no estaba en la ilustración en sí, si no que partía desde la página, porque para él era muy importante la distribución de las ideas en el espacio de publicación. No era cuestión de desplazar el texto al siguiente renglón, por lo que debía pensar en aspectos editoriales de diseño como el tamaño de la página.

Además, sin personajes prominentes o un avatar que guíe al lector a través del contenido, *Unflattening* depende primordialmente de la yuxtaposición de imágenes y su resonancia con el texto para sustentar sus argumentos. Es decir, la misma composición de cada una de las páginas en el cómic, sirve como realización práctica que sustenta el por qué el cómic es una forma válida de crear conocimiento y ayudar al aprendizaje (Sousanis, 2021, 35-37).

1.3.2 Secuencialidad

La multimodalidad aparece en la disposición de la página, en la secuencialidad. La naturaleza secuencial del cómic hace que sea ideal para presentar procesos narrativos, especialmente cuando se trata de manipular el tiempo y el ritmo. De hecho, las técnicas narrativas, por ejemplo, la ejecución del escenario, los personajes, los temas visuales, entre otros, que se usan en el cómic suelen ser consideradas definitorias para la forma, como expresan Abbott (1986), Abel y Madden (2008). Las viñetas, entonces, pueden ralentizar el tiempo, desde el momento que toma leer un diálogo o ralentizarlo, al combinar varios acontecimientos en una viñeta o una macroviñeta, asimismo, pueden tomar páginas completas o pliegos de dos páginas contiguas (Hatfield, 2005). En las líneas, pueden comunicarse, también, las pausas y

los silencios, a menudo a través de viñetas repetidas o sin diálogo, lo cual es complicado si solamente se trabaja con el texto (Williams, 2012).



Imagen 5, página 62 de *Unflattening* de Nick Sousanis

La secuencialidad permite ir más allá de la lectura lineal de izquierda a derecha, por ejemplo, en *Unflattening* se crea significado entre las viñetas a partir de la metáfora visual de un rizoma (Kuttner et al., 2021).⁶ El cual da paso a un análisis diverso con múltiples capas de significado en el que los eventos no son solamente causales. Otros han utilizado figuras

⁶ Groensteen toma prestado de Deleuze y Guattari (1987) y llama a los cómics una "red que se extiende de forma múltiple en diferentes direcciones" y "una configuración espacial al modo del rizoma" (2014: 73). Asimismo, Nick Sousanis considera la forma como una "estructura rizomática descentrada y ramificada lateralmente, en la que cada nodo está conectado a cualquier otro" (2015: 39).

como la "cuarta dimensión" (Bernard y Carter, 2004), una red (Groensteen, 2007), la música (Ware, 2012) o la arquitectura (Cohn, 2014) para demostrar la secuencialidad.

En la página que se muestra en la *Imagen 5*, la disposición tradicional de izquierda-derecha conlleva a una mezcla de direcciones contrastadas: las viñetas en la página integran una secuencia armónica con el Buda en el centro. La secuencialidad y el significado completo se dan a través de la repetición de símbolos (el cuervo, la mariposa, la serpiente o la telaraña que representan los ciclos vitales en distintas culturas) y del diseño general de la página.

Sobre esto, Henry Jenkins (2015) entrevista al autor en su artículo “Geeking Out About The Comics Medium with *Unflattening*’s Nick Sousanis” y expresa cómo la narración en cada una de las distintas distribuciones de la página de su obra propone una reconfiguración en cuanto a los posibles alcances del medio. Es decir, resalta las múltiples formas de lectura del cómic, las cuales conllevan al pensamiento rizomático, como uno de los aciertos de Sousanis. Según el autor, cada página comienza con una idea general que le interesa explorar, después, diseña las imágenes de manera que el lector pueda experimentar una secuencia más larga (Sousanis, 2021).

1.3.3 Estilo y voz narrativa

Horacio Muñoz Fernández (2017), en el artículo “*Unflattening* de Nick Sousanis: El cómic ensayo y el pensamiento en dibujos”, resalta el aspecto teórico y narrativo del cómic. De acuerdo con su estructura ensayística, la presencia del creador se percibe en cada uno de los trazos de la página, ya sean pinceladas, vectores digitales o líneas de bolígrafo, cada uno tiene su propio estilo. La voz ensayística en el cómic ha sido explorada, también, por

Spiegelman (1991), Phoebe Gloeckner (2002), Justin Green (1972), Lynda Barry (2008), Aline Kominsky-Crumb (2007)⁷ y Alison Bechdel (2006), quienes se ocupan de temas íntimos y personales, mas que de las hazañas míticas de superhéroes. Sin embargo, *Unflattening* no tiene personajes ni un avatar de Sousanis que guíe al lector a través del contenido, por lo que cada página supone un nuevo reto de invención. Se trata de tomar la permeabilidad de la página del cómic para explicar ideas y temáticas complejas con ayuda de la disposición secuencial.

También, en lugar de hacer uso de un lenguaje técnico y específico para cada disciplina, la obra explora los conceptos filosóficos, científicos o artísticos en términos metafóricos con ayuda de las ilustraciones, los hace accesibles (Sousanis, 2021). Una traducción de *Unflattening* debe concebir un profundo entendimiento de la estructura y el funcionamiento de cada secuencia, así como de los conceptos que se presentan de acuerdo con las interacciones entre los elementos como las citas, las referencias en forma de metáforas visuales y lingüísticas. Esto quiere decir, por ejemplo, que la forma, el tamaño y el orden de las viñetas dan una secuencia narrativa de información que debe interpretarse en conjunto. Será necesario analizar cada una de las páginas que componen el tercer capítulo para reconocer el tipo de composición llevada a cabo para producir ciertas conexiones. Por ello, la traducción al español de *Unflattening* de Nick Sousanis representa un reto por su composición y narrativa. Aunque el libro se complementa con algunas notas que explican el origen de ciertas decisiones, el peso del significado se encuentra en la distribución de cada una de sus 193 páginas. Una traducción comentada del cómic debe atender a la propuesta

⁷ La obra de Kominsky-Crumb es casi exclusivamente autobiográfica, conocida por su carácter descarnado y confesional.

visual según una revisión documental sobre la teoría del cómic y su forma de traducirlo, como la propuesta por Federico Zanettin (2018), que se tomará como eje rector para el marco teórico de esta tesis.

1.4 Condiciones de publicación

Harvard University Press es parte de la asociación de American University Presses. Las editoriales símiles a University Press se dedican, en principio, a publicar monografías y revistas académicas con el fin de fomentar y promover la investigación, así como consolidar la comunidad profesional, puesto que muchas de las obras no tienen rentabilidad fuera del círculo especializado.

Durante el año de publicación del cómic, la situación social en Estados Unidos era incierta, pues la brecha generacional se presentó de manera indiscutible en eventos que involucraban a la política, la economía y la educación: la desigualdad se acrecentó de manera importante,⁸ la frecuencia de las muertes por armas de fuego aumentó y el matrimonio entre personas del mismo sexo se convirtió en un derecho nacional. El entorno social se manifiesta, inevitablemente, en las áreas de interés de los investigadores y editores, especialmente de aquellos con la posición hegemónica que involucra el ser parte de una institución como Harvard. Algunos de los títulos que fueron publicados por la editorial en 2015 son: *Photography and the Art of Chance* de Robin Kelsey, *Trusting What You're Told* de Paul L. Harris, *After Nature* de Jedediah Purdy, *Newton's Apple and Other Myths about Science* de

⁸ La proporción de estadounidenses que vivían en hogares de ingresos medios cayó por debajo del 51% en 2015, según un análisis de datos gubernamentales realizado por el Centro de Investigación Pew. "The American Middle Class Is Losing Ground", Pew Research Center, Washington, D.C. (9 de diciembre de 2015). <https://www.pewresearch.org/social-trends/2015/12/09/the-american-middle-class-is-losing-ground/>

Ronald L. Numbers, *Exposed* de Bernard E. Harcourt, *The Lost Art of Finding Our Way* de John Edward Huth, entre otros. Estas obras presumen un cuestionamiento a los discursos que permeaban en el conocimiento general, los académicos estaban en busca de nuevas formas que permitieran situar el futuro de los jóvenes.

De la misma forma, *Unflattening* cuestiona las epistemologías que favorecen la palabra sobre la imagen, y expresa su preocupación por la producción de conocimiento y la legitimidad de tomar en cuenta múltiples perspectivas. El trabajo que podría equipararse en cuanto al formato del cómic ensayístico sería *Understanding Comics* (1993) de Scott McCloud. Sin embargo, *Unflattening* no se centra en la historia y el desarrollo del cómic, como la obra de McCloud, sino que utiliza el cómic como herramienta para desentrañar lo preestablecido en torno a la percepción y la dialéctica.

La editorial presenta tan sólo otro trabajo en la categoría “Comics & Graphic Novels”, *Manga from the Floating World*, (2019) de Adam Kern. Es el primer estudio completo en inglés sobre el kibyōshi, un género de cómic impreso en madera muy leído en el Japón de finales del siglo XVIII, ofrece el análisis de los entornos socioeconómicos e históricos en los que se producía y consumía el género con tres traducciones comentadas de obras de Santō Kyōden (1761-1816). Los kibyōshi, argumenta Kern, se convirtieron en una influyente forma de sátira política que parecía dispuesta a transformar la marca única de la cultura plebeya en una cultura nacional, hasta que el gobierno shogunal intervino. El libro está basado en una extensa investigación que utiliza fuentes primarias en sus ediciones originales de Edo (*Harvard University Press*, 2022).

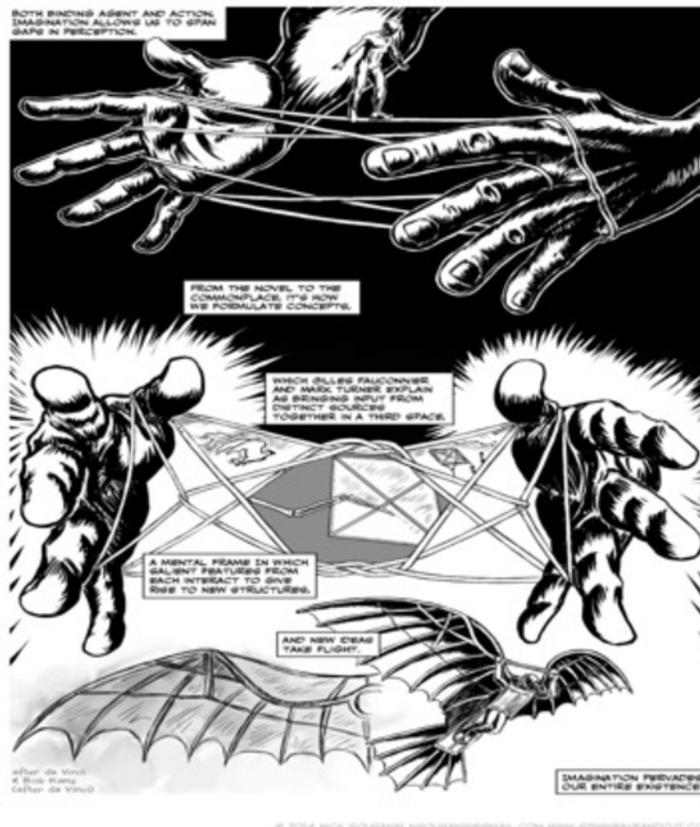


Imagen 6, página 91 de *Unflattening* de Nick Sousanis

En una entrevista realizada por la antropóloga Anne Moore para su blog *Teaching Culture* titulada “*Unflattening Scholarship with Comics*” (2015), Sousanis cuenta que ingresó al programa de doctorado con la intención de hacer un cómic como su trabajo de investigación, sin embargo, aunque sus asesores lo apoyaron en todo momento, se dio cuenta de que el entorno en el que estaba no era tan abierto a la idea que él sostenía:

Así que, en algún momento, aunque inicialmente no me había planteado escribir sobre cómics, sólo hacerlos, me di cuenta de que era esencial argumentar a favor de los cómics como trabajo académico legítimo dentro de mi trabajo, como parte de un argumento metafórico más amplio sobre la ramificación de las formas de abordar la erudición y el aprendizaje. (Sousanis, Moore, 2015)⁹

⁹ La traducción es mía. Corresponde al siguiente fragmento: Thus, at some point, while I hadn't initially considered writing about comics—only making them—I realized that it was essential to make the argument

En la página del equilibrista (*Imagen 6*), nombra a la imaginación como un "agente de activación y vinculación" que forman un puente sobre las "lagunas de percepción". Sousanis hizo de *Unflattening* un trabajo de erudición que pudiera comenzar un campo de estudios acerca del cómic y, sobre todo, desde el cómic. Deja de lado la narrativa lineal para explorar de forma multidireccional los diferentes conceptos que interceden en la obra.

1.5 La investigación basada en el cómic (CBR)

Al atender la premisa de *Unflattening*, cabe preguntarse qué otras aproximaciones ha habido en la relación del cómic con el campo de la investigación académica. Sousanis aparece como coautor en el artículo de 2021 titulado "Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines", el cual plantea el campo emergente y multidisciplinario de la investigación basada en el cómic (CBR) (Kuttner et al., 2021) entendido como el conjunto de estudios en el que el cómic se integra en alguna de las etapas del proceso. Los investigadores se interesan, por ejemplo, en el papel que cumplen las características semióticas en la creación de perspectiva (Cohn, 2013; McCloud, 1993), el significado cultural (Bongco, 2000; Wright, 2001) y la eficacia de los cómics para promover la alfabetización (Monnin, 2010; Syma y Weiner, 2013). También se realizan investigaciones que integran la creación de cómics, ya sea en la documentación y captura de datos (Galman, 2009; Ramos, 2004), en el análisis (Flowers, 2017; Jones y Woglom, 2013) o en la difusión de los resultados (Sousanis, 2015; Getz y Clarke, 2016). Proyectos europeos como

for comics as legitimate scholarly work within my work, as part of a larger metaphorical argument about expanding the ways we approach scholarship and learning (Sousanis, Moore, 2015).

Educomics proporcionan herramientas y material didáctico para que estudiantes e instructores utilicen y difundan los cómics de forma crítica (Themelis, 2018).

En diversas áreas se dibujan cómics, en la antropología, por ejemplo, son una herramienta de captura para los elementos visuales, sensoriales y corporales (Crowther, 1990, Ramos, 2004, Flowers, 2017). En los campos de la salud existe la *medicina gráfica* (Al-Jawad, 2015; Czerwiec et al., 2015; Green y Rieck, 2013) que estudia la intersección entre la narrativa personal y la medicina; y en las ciencias físicas y ambientales (Bach et al., 2018) se crean "cómics de datos" que pueden analizarse de forma similar a otras formas de datos visuales como las fotografías (Ball y Smith, 1992; Pink, 2006).

Al difundir la investigación a través del cómic, muchos profesionales tratan de comunicar los resultados de una manera más accesible, este es el caso de Sousanis. Los cómics con información científica pueden aumentar el interés y la motivación entre los lectores (Farinella, 2018; Lin et al., 2015) al ser herramientas de enseñanza eficaces (Short et al., 2010; Syma y Weiner, 2013; Tilley et al. 2017). En cuanto a las conexiones entre los cómics y la educación, Sousanis insiste en que debe ampliarse la aceptación del medio en los entornos educativos, ya que los cómics requieren de la atención del receptor y permiten la alfabetización temprana al plantear cada detalle como algo importante: los globos de diálogo, los efectos sonoros, las yuxtaposiciones entre imágenes y palabras, así como la interacción con la página en conjunto. El impacto de la trilogía de memorias de John Lewis es una evidencia que da pie a que se involucre más la creación y lectura de cómics en el sistema educativo (Sousanis, 2021).

1.6 Traducciones

Si bien la obra no ha sido traducida al español, la página oficial de *Unflattening* menciona que sí ha sido llevada al chino, portugués, francés, coreano, serbio, italiano y polaco:

La versión al coreano fue traducida por Chunghyo Bae y supervisada por Song Yohan, 언플래트닝, 생각의 형태 *Ŏn p'ŭllaet'ŭning, saenggak ũi hyŏngt'ae* por 책 세상, Sŏul-si: Ch'aek Sesang en 2016. Después de graduarse de la Facultad de Administración de Empresas de la Universidad de Corea, trabaja como traductor profesional en el grupo de traducción de PubHub. Ha traducido, además, *Poverty and Power: The Problem of Structural Inequality* de Edward Royce en 2015, *Generation Jobless* de Peter Vogel en 2016, entre otros.

Asimismo, existen las versiones en francés (*Le déploiement*) de Marc Voline en 2016 por Arles (Bouches-du-Rhône): Actes Sud; al portugués (*Desaplanar*) de Érico Assis publicada por editorial Veneta en 2017; al italiano de Alessandro Manna (*Unflattening. Il pensiero visuale e la scoperta della mente grafica*) por Lavieri Edizioni en 2018; al polaco (*Odplaszczanie*) por Adrian Markowski por Prószyński i S-ka y al chino (非平面 / *Fei ping mian*) por An'ruo Yan por la editorial Beijing United Company en 2018. Es difícil conseguir cada una de estas ediciones dado a que la obra no pertenece al ámbito comercial y por lo tanto su adquisición representa una inversión económica. El hecho de que existan traducciones de lenguas tan distintas establece la posibilidad de alcance del medio del cómic y en particular de *Unflattening*. Si bien, las traducciones al portugués y al italiano pueden ayudar a dar perspectiva en cuanto a algunas decisiones, al no ser una obra ampliamente conocida, la propuesta misma se establece de acuerdo con el análisis que presento en esta tesis.



Imagen 7. Portadas de las ediciones de *Unflattening* al coreano, francés, italiano, polaco y chino

1.7 Comentarios finales

Para finalizar este capítulo, puntualizo que el objeto de estudio de este trabajo es problematizar y sistematizar un conjunto de reflexiones, ejemplificadas, de las dificultades que implican trabajar con el tercer capítulo, “The Shape of Our Thoughts”, de *Unflattening* de Nick Sousanis, los cuales representan un reto de traducción (inglés-español) multimodal y corresponden a las características singulares del cómic en cuestión. Es decir, la multimodalidad, la secuencialidad y la voz narrativa de la obra ayudan a reflexionar de forma general en torno a la traducción de textos que involucran elementos no verbales y de forma particular en cuanto a la construcción de un discurso académico en el desarrollo argumental de *Unflattening*, un libro multimodal con un fin no comercial, un cómic cuyo objetivo es

problematizar sobre el uso de nuevos códigos en la enseñanza. Estos aspectos son importantes al hacer una propuesta de traducción al español, ya que el cómic es un sistema visual semiótico que se sirve de recursos lingüísticos, su traducción puede referirse a las unidades de significado que se encuentran en estas composiciones simultáneas mencionadas anteriormente. Así, la manera en la que los elementos se coordinan enfatizan las decisiones comunicativas del autor.

En el siguiente capítulo explicaré, a partir de la revisión bibliográfica realizada, el marco teórico que me ayudará a analizar la manera en que se ensamblan los elementos en la página para poder explicar y justificar mis decisiones traductoras desde una perspectiva crítica. Parte de ello se centrará en los conceptos traductológicos de la multimodalidad del cómic, es decir, cómo la visualización ayuda a transmitir un mensaje: la estructura narrativa y compositiva externa. Para el análisis descriptivo del cómic traducido es necesario tener en cuenta todos los elementos que pueden ser objeto de cambio en el proceso, ya que todos los elementos lingüísticos tipográficos y pictóricos forman parte de la constitución del significado y, por tanto, son relevantes para la traducción (Kaindl, 2012).

CAPÍTULO 2. EL MEDIO DEL CÓMIC Y SUS CARACTERÍSTICAS

El presente capítulo constituye el marco teórico para el análisis y comentario de la traducción que se propone en esta tesis. En él se explorarán los principios básicos del cómic y sus dificultades de traducción, partiendo desde una perspectiva traductológica vinculada con el modelo semiótico de análisis del discurso multimodal. Esto dará pauta para establecer un método y un marco de referencia para traducir el tercer capítulo de *Unflattening* según las características propias del medio. El modelo de análisis del discurso multimodal tiene influencias del enfoque multimodal de la semiótica social: Martinec y Salway (2005) proponen “determinar la cohesión composicional entre los recursos semióticos empleados”, Kress & Van Leeuwen (1996, 2001) localizan la representación semiótica del cómic y Zanettin (2008) utiliza las herramientas propuestas por Celotti (2008) y Kaindl (2004) para estudiar los procesos y estrategias de traducción del cómic.

Mi propósito es repasar los conceptos primordiales del modelo de análisis multimodal y las estrategias de traducción del cómic planteadas por Zanettin (2008) como una de las perspectivas teóricas fundamentales del área. Examinó los principales términos de las aproximaciones teóricas al texto multimodal para conformar un modelo de análisis y aplicarlo en mi propuesta de traducción comentada del tercer capítulo de *Unflattening*.

2.1 Acercamiento y caracterización del *cómic*

El concepto *cómic* involucra diferentes maneras de denominarlo en cada lengua, además de que la noción forma parte de un conocimiento especializado que implica el uso de otros conceptos para poder definirlo. Gómez Salamanca, en *Tebeo, cómic y novela gráfica: La*

influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España (2013), ofrece un breve repaso sobre la cuestión. La palabra *cómic* entra en la industria editorial hispanohablante hacia la década de los años 70, donde predominaba el uso de *historieta* para referirse a la presencia de imágenes en secuencia. Países como Francia y Bélgica adoptaron el término *bande dessinée e histoire en images*, mientras que en Estados Unidos se utiliza *comic-book* o *comic-strip* y en Japón, *manga*. Por lo tanto, es necesaria una caracterización más general, un hiperónimo que abarque sus puntos en común.

Will Eisner (1996) define el *cómic* como “arte secuencial”, es decir, las imágenes individuales se encuentran juntas en la página y forman una secuencia narrativa. No se limita a un género, ni tipo de materia, proceso de creación o estilo. Scott McCloud en *Understanding Comics* (1994) considera que dicha definición ayuda para establecer un criterio amplio que no elimina las distintas formas existentes del cómic, por ejemplo, las nociones de *bande dessinée*, *bildgeschichte*, *manga*, *quadrinhos*, *tebeo*, *historieta*, *novela gráfica* que designan estilos con características propias que se han desarrollado en cada una de las culturas. Sin embargo, también expande su significado.

Thierry Groensteen introduce la noción de *solidaridad icónica* que establece al cómic como una “red de interdependencia visual”, la cual consiste en la relación existente entre las viñetas, el dibujo, su lugar en la página y la materialidad que los determina: “Inmovilidad, simultaneidad y panopticismo son las características principales de este andamiaje estructural de la historieta” (Groensteen, 2007 [1999]: 7, Turnes (trad.), 2020: 3). Groensteen considera que las determinaciones estilísticas en casos particulares vuelve su definición algo inabarcable, por lo que prefiere referirse al cómic como un acontecimiento dentro de una *forma mental*. Es decir, la lectura narrativa y gráfica en la que las imágenes se relacionan

unas con otras para crear significado en conjunto, las páginas se forman a partir de imágenes interdependientes que comparten un espacio (Turnes, 2020: 6). Junto con Thierry Smolderen y Harry Morgan, los teóricos rechazan la idea de una definición rígida del cómic, pues su posición relativa establece que el cómic ha tenido diversos estados del arte según el momento histórico o la civilización, por lo que siempre está en transformación continua (Groensteen, 2012).



Imagen 8, página 37 de Understanding Comics de Scott McCloud

En una línea similar, McCloud, se refiere a las ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector. Las secuencias de imágenes, entonces, comunican sin necesidad de recurrir a signos lingüísticos. Como muestra la *Imagen 8*, se trata de un proceso metonímico en el que *cómic* es la palabra genérica en cuanto al medio impreso y también puede significar un objeto específico como “comic book” o “tira cómica” (2007: 9).

En algunos de los ejemplos que presentaré, puede notarse que Enrique Sánchez Abulí (1995) tradujo a McCloud en una edición publicada en España por Astiberri, la cual utiliza las denominaciones *tebeo* e *historieta* como sinónimos, dado el concepto general de *cómic*, sin embargo, prefiero en esta tesis utilizar los distintos términos para aludir a ciertas variantes de origen o estilo. Por ejemplo, *Fantastic Four* de Stan Lee y Jack Kirby (noviembre 1961) de Marvel Comics, la tira cómica *Mafalda* del argentino Quino (29 de septiembre 1964-25 de junio 1973) o el shôjo manga *Sailor Moon* de la autora Naoko Takeuch del 1992; así como la novela gráfica contemporánea *Ghost World*, obra de Daniel Clowes (junio 19993-marzo 1997), expedida por Fantagraphics Books o *Persépolis* (2000) de Marjane Satrapi publicada por L'Association. Su uso se limitará a explicitar los materiales referidos desde una perspectiva editorial o cultural en caso de que sea necesario, de otra forma, utilizaré el concepto integrador de *cómic*.

Al mismo tiempo hay que considerar además que las palabras, los dibujos y otros íconos constituyen el vocabulario del lenguaje que utiliza el cómic. Un lenguaje individual y unificado requiere de un vocabulario individual y unificado (p. 24-54). Dados estos antecedentes, para fines de la presente investigación, entenderé la noción de *cómic* como una serie de ilustraciones, imágenes y palabras yuxtapuestas en una secuencia deliberada que se interconectan en una experiencia simultánea con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector. Sáez Rivera considera, además, que la combinación de los elementos verbales y no verbales en el cómic implica que se trata de un texto de tipo multimodal, el cual, como señalé en el capítulo 2: “Sobre el autor y la obra”, debe entenderse como un texto cuya configuración une el uso del código visual y verbal a partir de recursos gráficos, caligráficos y tipográficos (Kaindl, 2004).

Los elementos que conforman el cómic, entonces, corresponden a un tipo de vocabulario específico. La composición introduce el tiempo narrativo en un espacio específico a partir de instrumentos dispuestos en la página como el cambio de figuras, viñetas, tamaños, sonidos y movimientos. Los cuales establecen una duración de las acciones en el transcurso de la lectura. Esta combinación de los elementos hace del cómic un *medio* de expresión artística, como menciono con más detalle en la sección 4.1 del siguiente capítulo.

2.1.1 Ícono pictórico

El concepto de *ícono pictórico* se relaciona con la noción de *solidaridad icónica*. De nuevo, Groensteen denomina *solidarité iconique*, ‘solidaridad icónica’, al elemento central de los cómics. Se refiere a las imágenes interdependientes que aparecen en una serie y están vinculadas en cuanto a su disposición y semántica (Bordes Cabrera, 2015: 25). Es decir, como argumenta Sousanis, el medio se establece en una conjunción de elementos semióticos que dan paso a una secuencia narrativa, en lugar de que los dibujos acompañen al texto, como suele ocurrir en la redacción académica, la narratividad icónica muestra y dice:

La narrativa dibujada no regresa a un referente, sino que va directamente a ser significante (...) La evolución estética de la historieta en el último cuarto de siglo ha sido en dirección a una liberación de la imagen (...) cada vez más literaria, cada vez más inmóvil, cada vez más poética, cada vez más sensual, y cada vez más introspectiva (Groensteen, 2007 [1999], pp. 163-164.).

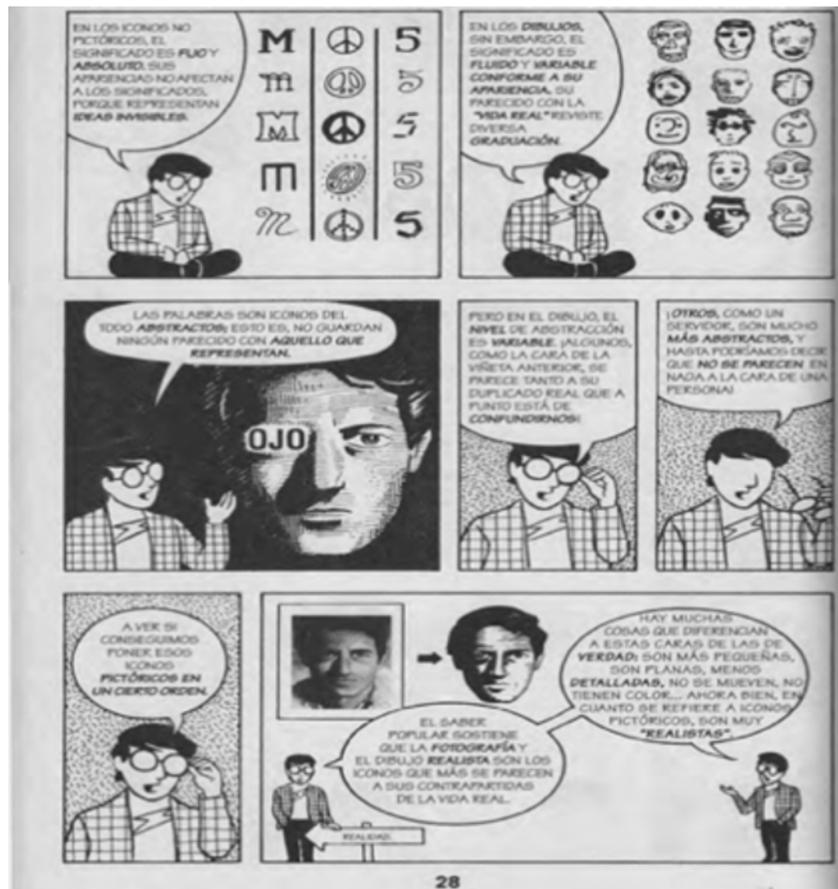


Imagen 9, página 27 de *Understanding Comics* de Scott McCloud

La narración e introspección de las imágenes, entonces, proyectan las subjetividades singulares de cada receptor. También, McCloud presenta en su capítulo “El vocabulario de los cómics”, el *ícono* como “una imagen usada para representar a una persona, lugar, cosa o idea” (1996, 27), por lo que un ícono pictórico, como puede verse en la *Imagen 8* y la *Imagen 9*, es un dibujo concebido para parecerse a los motivos que representa: “Su significado es fluido y variable conforme a su apariencia, su parecido con la “vida real” reviste diversa graduación” (1996: 28). Así, McCloud establece la forma en que el dibujo en el cómic “amplifica” el significado de la imagen, a partir de la “simplificación” de los rasgos

particulares, los trazos adquieren una mayor capacidad de representación y, a su vez, da paso a una idea de “universalidad”.



Imagen 10, página 9 de Unflattening de Nick Sousanis

Si bien, es necesario precisar que no todos los dibujantes manejan el mismo estilo “simple” o poco detallado, los dibujos de Sousanis (*Imagen 10*) sí permiten este carácter universal. Al punto de que los personajes que aparecen simulan ser marionetas, libres de cualquier rasgo distintivo, se muestran “planos”. Es la solidaridad icónica la que diferencia el lenguaje visual del que hacen uso los cómics, de otras imágenes en secuencia que aparecen en diferentes tipos de textos (Bordes Cabrera, 2015: 54).

Frank Bramlett identifica las diferencias entre el lenguaje como sistema lingüístico y el cómic como sistema semiótico visual. En muchos estudios, así como en los casos de

McCloud y Sousanis, se menciona la naturaleza del cómic como un lenguaje específico en orden de diferenciarlo a una mezcla de códigos, el autor menciona que esto, sin embargo, limita los marcos teóricos y analíticos para el estudio del cómic. Para discutir esta designación, revisa los conceptos de *lenguaje* desde una perspectiva lingüística, sociolingüística y del discurso, el dialecto, la adquisición del lenguaje y los estudios de traducción. La conclusión es que el cómic no es un lenguaje, sino un sistema visual semiótico que se sirve de recursos lingüísticos, y, para su traducción, puede referirse a las unidades de significado encontradas en los patrones que motivan decisiones comunicativas con restricciones composicionales (Bramlett, 2020).

Sin embargo, para Nail Cohn, el cómic no es un lenguaje en sí mismo, sino que están escritos en lenguaje visual (2014: II). Ello quiere decir que el sistema visual es parte del medio, no es el medio. El cómic es una expresión del contexto sociocultural, con varios niveles, y el lenguaje visual corresponde a la forma en la que se estructura, los esquemas según los cuales se transmite el significado. La estructura gráfica (las líneas y formas) se conjuga con la estructura de navegación (las viñetas y macroviñetas) (Cohn, 2014). Es decir, los íconos pictóricos en secuencia se combinan con aquellas de significado convencional (como son las líneas de velocidad, los globos, los carteles, entre otros que definiré más adelante), para ser interpretados.

2.1.2 Viñeta

Sáez Rivera define la *viñeta* como un “dibujo delimitado o enmarcado” (2011). Este concepto, aunque funcional, no expresa su importancia en la interpretación de la página.



Imagen 11, pág. 25 de *Understanding Comics* de Scott McCloud

Sergio García Sánchez (2000: 130), por otro lado, presenta a la viñeta como una unidad narrativa autónoma en el seno de una página o doble página, compuesta por viñetas o por desarrollos gráficos, cuya lectura viene determinada por la convención de lectura occidental (izquierda-derecha, arriba-abajo) que contribuye a la creación de un ritmo narrativo concreto:

El paso de una secuencia a otra se da por puntos en común» o nexos que persiguen la armonización del conjunto de la página. En ambos casos, el relato se articula mediante la combinación y yuxtaposición de viñetas que forman «una cadena sintagmática» o estructura secuencial iterativa regida por la línea de indicatividad «línea ideal que ordena el trayecto de lectura. (Gubern, 1981: 123, 161)

Groensteen observa que la función de cierre y separación son la misma, de manera que, de acuerdo con las características de lectura de cada viñeta y la separación que existe entre ellas, el sentido se adquiere según se entra y sale de cada recuadro (Groensteen, 2007 [1999]: 11, Turnes, 2020: 9). Es decir, la coherencia narrativa está pensada y dispuesta como un conjunto de viñetas, el *multicuadro*, introducido por Henri Vanlier en la Conferencia de Cerisy en 1987 para la página o macroviñeta. Según el cual se consideran las relaciones entre las viñetas, según las formas, superficies y posiciones dispuestas por el artista en turno (Groensteen, 2012).

Cuando se trata de un dibujo que forma parte de una secuencia, un *dibujo narrativo*, es decir, aquel que utiliza parámetros específicos de encuadre, composición, color, entre otros, para producir un efecto único (Groensteen, 2007: 162), las relaciones semánticas anclan la secuencia en un significado específico. Es decir, el dibujo cobra cualidades de enunciación, descripción e interpretación (Groensteen, 2007: 107), según la posición que guarde dentro del *multicuadro*.

Para Scott McCloud (1993), el motor de la narratividad del cómic reside en el paso de una viñeta a la siguiente y en la visibilidad de un espacio en blanco o hiato inter-icónico (*gutter*, en inglés), que supone una omisión temporal y/o espacial en la secuencia de imágenes consecutivas. La viñeta es una forma que encierra al resto del vocabulario de los cómics. Silvia Ortega precisa sobre ello al establecer las viñetas en una variedad de posibilidades: “en color o en blanco y negro, de forma rectangular apaisada u oblonga, cuadrada, circular o de formas irregulares con diversos tamaños” (2014: 3). Las forman líneas negras y están separadas por espacios llamados *gutter*, *blancos* o *espacios en blanco* en la teoría del cómic. Para Ortega, la viñeta corresponde a “la unidad mínima de significación en el montaje del

cómic” (2014:3) y, por lo tanto, la página es un conjunto de viñetas que según Eisner (1998) funciona como una macroviñeta:



Imagen 12, página 62 de *Unflattening* de Nick Sousanis

La página 25 de *Understanding Comics* que presento (*Imagen 12*) funciona como una macroviñeta en la que cada una de las otras seis viñetas que la conforman (las enmarcadas en negro) no funcionaría sin la otra, prueba de ello está en la tercera de la secuencia: el globo contiene el diálogo “Ten copies actually. Six, if you fold the pages back”, hace referencia al número de viñetas dispuestas en libro y en la página con el mismo dibujo de la pintura. La macroviñeta, además, puede indicar simultaneidad y su traducción puede ser problemática al

considerar la falta de una direccionalidad específica de lectura, como ocurre en el caso de la página 62 de *Unflattering (Imagen 12)* con la composición simultánea del buda entre raíces.

Esta consideración va de acuerdo con las ideas de McCloud, pues la viñeta es un indicador de la división en el tiempo y el espacio presente en la página. “La duración de ese tiempo y las dimensiones de ese espacio se definen más por el contenido de la viñeta que por la misma viñeta.” (1995: 99).

En el cómic, el tiempo se lee espacialmente, es decir, “el tiempo y el espacio son una misma cosa” (100). Cada viñeta representa el momento presente, por lo que mientras uno avanza, la anterior se vuelve el pasado (1995: 104). Mientras los ojos del lector recorren la página, el tiempo se mueve. La cantidad de tiempo entre un recuadro y otro no es algo fijo, sino que varía de acuerdo con el contenido de la secuencia.



Imagen 13, Imagen 9, pág. 95 de *Understanding comics* de Scott McCloud

En la Imagen 13, el flash de la cámara, la expresión del Tío Henry (“¡Sonríe!”), las reacciones de los que posan, y cada uno de los individuos, tienen una duración distinta de acuerdo con el tiempo que toma leer los globos de izquierda a derecha: “Una sola viñeta

puede representar un intervalo de tiempo gracias al sonido” (1995: 110) y un salto puede representar una pausa de segundos cuando se trata de una conversación o millones de años si los iconos ilustran un relato histórico. El sonido, hay que señalar, está directamente relacionado con la lengua a la cual pertenece. Por lo que el número de palabras, la pronunciación y su distribución en la página pueden modificar la forma de lectura e interpretación de la viñeta en particular. El tiempo también puede alargarse de acuerdo con la forma, el número o el espacio que ocupa cada viñeta. La presencia del marco establece una guía para centrar la narrativa, pues el omitirlo permite crear la noción de infinidad (2014: 3).

En español y en inglés, a diferencia por ejemplo del japonés en el *manga* o el árabe con un alfabeto semítico, la dirección de lectura es de izquierda a derecha y de arriba abajo. Sin embargo, la disposición de los recuadros siempre puede variar de acuerdo con la narrativa u objetivo específico del creador e involucra la participación del lector. Ortega agrega un entendimiento funcional a esta participación, la función fática que mantiene el canal de comunicación entre los interlocutores abierto a partir de los elementos disponibles en la página y cómo estos interactúan (2014: 3). La *Imagen 12* de McCloud es un claro ejemplo de la interacción, se necesita del receptor que da una respuesta a las observaciones del personaje para que el humor funcione. En una traducción, entonces, debe tomarse en cuenta el tipo de público al que está canalizado el trabajo. Si McCloud o Sousanis se dirigen a un “tú”, “ustedes”, “nosotros”, “ellos”, así como en qué registro lo hacen o con qué propósito.

Entre las viñetas también se produce el movimiento mediante la *línea de movimiento* de la historieta, en la cual se representa un intervalo de tiempo en la sucesión de los dibujos para denotar una acción y dirección. Otras formas de denotar



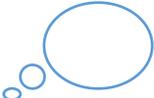
Imagen 14, pág. 110 de *Understanding Comics* de Scott McCloud

movimiento han sido múltiples imágenes o efectos borrosos. La *Imagen 14* ejemplifica cada una de las opciones con las que han experimentado los ilustradores en distintos cómics. Otros elementos de significado convencional que se encuentran dentro de las viñetas son los *globos*, los *cartuchos*, las *cartelas*, los *paratextos*, las *onomatopeyas*, los *títulos*, entre otros.

2.1.3 Globo o bocadillo

Una de las convenciones específicas del cómic es el *globo*, también denominado *bocadillo*, que es el lugar dentro de la viñeta y son indicadores fonéticos de los pensamientos o enunciados de los personajes. Se leen por orden de aparición según las convenciones del texto, de izquierda a derecha en países occidentales. Tiene múltiples formas posibles según el estilo del artista y la manera en que éste quiera reflejar “la naturaleza y la emoción del diálogo” (Eisner, 2008: 24), comenzaron como “simplemente una cinta saliendo del

personaje, pero a medida que fue tomando la forma de globo, éste se volvió más sofisticado y su forma pasó de ser simplemente un receptáculo, a algo con significado, que contribuía a la narración” (Eisner, 2008: 24), sin embargo entre las más comunes se encuentran las siguientes que Cuñarro y Finol (2013) definen:

	<p>Este es el globo más básico, no tiene ninguna connotación especial y es el que se utiliza más comúnmente.</p>
	<p>La sustitución de la flecha por pequeñas burbujas que suben hasta el globo, generalmente indica pensamiento (diálogo interno).</p>
	<p>Los picos asimétricos y la forma irregular de este globo se utilizan para representar ruidos estruendosos o gritos. Cuando tienen un rayo en lugar de una flecha indican que el sonido proviene de la televisión, la radio o algún otro medio electrónico.</p>
	<p>La forma ondulada, o de nubes pequeñas que van creciendo hasta conformar una nube de</p>

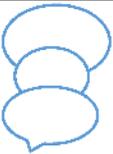
	mayor tamaño, generalmente representa sueños o recuerdos.
	Los picos con múltiples flechas sirven para indicar que varios personajes hablan simultáneamente y por lo general en un mismo orden de ideas.
	Se utiliza para expresar frases o pensamientos encadenados o simultáneos.
	El contorno punteado indica miedo, temblor involuntario, por enfermedad, frío o pánico, también es utilizado para denotar susurro.

Tabla 1, "Los globos de texto", Cuñarro y Finol (2008: 273)

2.1.4 Cartuchos

Previos al texto de anclaje o el diálogo, se utilizaron los *cartuchos* o *didascalias*, son espacios rectangulares que rodean al texto y se encuentran, por lo general, al pie o en la parte superior de la viñeta, su posición es horizontal. Su función es otorgar información contextual: “aclaran el contenido de la imagen” o “facilitan la continuidad narrativa” (Cuñarro, Finol, 2013: 272).



Imagen 15. *Understanding Comics* de Scott McCloud (1993)

En la *Imagen 15*, Scott McCloud ejemplifica la manera en que los cartuchos otorgan esta información a la viñeta: “otorgándole un caudal de sentimientos y experiencias” (1993: 135). Aquí, provee un dibujo que primero es introducido por la voz teórica en la segunda viñeta, antes de presentar una descripción sensorial de ese mismo personaje en la tercera viñeta.

Ofrezco una definición práctica para los objetivos de esta investigación en la tabla “*Organización de los signos lingüísticos*” del capítulo 4 sobre el método de trabajo. Cada uno de estos elementos se conjuga para traer significado a la página y al cómic de una manera integral. Al mencionar los *signos lingüísticos*, cabe desarrollar el concepto de *signo* en el siguiente apartado, así como la perspectiva semiótica que tomaré para analizar y comentar *Unflattening*.

2.2 La semiótica del cómic

Pierre Fresnault-Deruelle comenzó a desarrollar la teoría del cómic con un enfoque inspirado en la semiótica, en Francia a principios de los años 70, que fue la Edad de Oro del Estructuralismo (Groensteen, 2012). El lenguaje visual que utiliza el cómic se conforma por distintas unidades, como son los “códigos lingüísticos, icónicos, cromáticos y gráficos” (Cuñarro, Finol, 2013: 268). En los cuales el código icónico responde a convenciones de significado, esto quiere decir que los creadores y los lectores han usado trazos o secuencias particulares para denotar emociones o acciones en las viñetas, y el mismo uso repetido permite ahora su lectura y decodificación, como se mencionaba arriba. Eisner se refiere a esta fusión como una gramática, una serie de convenciones sistemáticas, en la cual los

grafemas se unen al código icónico: “En su forma más austera, el cómic emplea una serie de imágenes repetitivas y de símbolos reconocibles, cuando son usados una y otra vez para transmitir ideas similares, se convierten en un lenguaje distintivo, una forma literaria si se quiere. Y es la aplicación disciplinada de esta la que constituye la gramática del arte secuencial” (Eisner, 2008: 2).

Las técnicas y métodos de otras artes como la fotografía, el cine, la pintura y la retórica han sido retomadas según las necesidades de la página y formalizadas por la comunidad del cómic para su creación y lectura. El código preestablecido tiene su base en el contexto cultural, la forma en la que la palabra y la imagen representan un flujo de información representativa del mundo. Algunos de los teóricos del cómic se han preguntado acerca de la experiencia de significado a través de estos elementos: ¿Qué experiencia se crea al colocar una imagen dentro de cierta secuencia?, es decir, “¿cómo funciona la representación mental?” (Ortega, 2014: 5).

La semiótica corresponde a la teoría de los signos y la manera en la que se aplican, según la cual se crea significado a partir de la comunicación (Kress, 2009). Kress y Van Leeuwen (1996, 2001) localizan la representación mental del cómic desde un enfoque multimodal de la semiótica social. El acercamiento multimodal enfatiza que el significado no se comunica solamente a través del lenguaje, sino por muchos otros medios, como son el pictórico, físico, cromático, entre otros, los cuales tienen significado tanto en el proceso como en el texto. Por lo que el lenguaje es un elemento dentro de un marco semiótico más grande, en el que probablemente cumpla un papel menor. Kress y Van Leeuwen definen *multimodalidad* como “[t]he use of several semiotic modes in the design of a semiotic product or event’ (2001, p. 20), y más que una teoría Kress lo entiende como un “dominio de

investigación” (2009, p. 54), por lo que puede aplicarse a varios rubros, por ejemplo, a la publicidad, los sitios web, los libros de texto, las museografías, entre otros, así como a los cómics: “El enfoque multimodal intenta comprender cada uno de los modos de representación que componen un texto, con la misma exactitud y precisión metodológica que se enlaza en el análisis del discurso” (1996: 375), este análisis se realiza en el texto lingüístico. La teoría sociosemiótica de la multimodalidad entiende los signos como motivados, es decir, que siguen intereses particulares al contexto de uso (Cárcamo Morales, 2018).

El artículo de Cárcamo Morales (2018) hace una revisión de las principales propuestas metodológicas del *análisis del discurso multimodal* desde la semiótica social, la lingüística del corpus y el enfoque cognitivista para buscar los puntos de encuentro y desencuentro entre ellas. La comparación es de gran ayuda como un acercamiento metodológico a una investigación que involucra el texto multimodal. Añade una tabla que resume los puntos más importantes y ayuda a centrar el tipo de textos con los que se podría trabajar cada una de las aproximaciones: La propuesta de los artefactos multisemióticos (Boudon y Parodi, 2014; Parodi, 2010), el enfoque de cohesión composicional (Martinec y Salway, 2005), la teoría sociosemiótica de la multimodalidad (Kress, 2010) y la metáfora multimodal (Forceville, 2008, 2009). Entre ellas, el enfoque de cohesión composicional ofrece algunas herramientas que pueden ayudar a explicar los procesos de creación, lectura y traducción del cómic. Esto dado a que el enfoque analiza textos compuestos por imágenes y palabras desde la lingüística sistémico-funcional.

Para el *análisis del discurso multimodal*, Martinec y Salway (2005) proponen “determinar la cohesión composicional entre los recursos semióticos empleados” (Cárcamo

Morales, 2018: 153.) Para estudiar las relaciones semánticas intersemióticas, Royce (2007) analiza un artículo ilustrado para la revista *The Economist* con las tres metafunciones del lenguaje de Halliday y demuestra cómo los modos verbales y visuales interactúan y se complementan en una página. Estos se entrelazan a menudo de forma compleja y dan lugar a un conjunto multimodal coherente. Royce argumenta que esta complementariedad intersemiótica puede investigarse en el nivel ideacional, el interpersonal y el textual o composicional, según el contexto de las interacciones visuales-verbales (Royce, 2007: 67).

Así, la metafunción de *composición* se refiere a cómo los elementos trabajan juntos en una página para lograr una coherencia estructural (2007, p. 73). Mientras que la *diagramación* es la hilación discursiva que se da a través del código icónico, la página se plantea como un lienzo en el que las viñetas construyen el desarrollo de los eventos. El trabajo de colaboración, ya sea entre tareas o personas, es muy relevante en la construcción del discurso multimodal, ya que, el dibujante o el diseñador gráfico decide la secuencia, tamaño y disposición de las viñetas, la tipografía, las líneas, entre otros elementos, para crear matices de significado (Cuñarro y Finol, 2008: 281). En este sentido, el trabajo de edición concierne en establecer las relaciones necesarias entre letra, viñeta e imagen: “Las páginas son la constante en la narración de los cómics. [...] Debe recordarse que cuando el lector cambia de página, ocurre una pausa. Esto permite un cambio de tiempo, un movimiento de la escena, una oportunidad para controlar el enfoque del lector” (Eisner, 2008: 65).

Lo verbal y lo visual en la página multimodal establecen una relación que retoma la configuración de cláusulas de Halliday (1989), el cual se basa en los sistemas de la metafunción ideacional. En esta metafunción, el lenguaje se organiza relacionamente dentro de un conjunto de sistemas semánticos (Halliday & Hasan, 1989): el sistema de transitividad.

La experiencia del significado ideacional e interpersonal permite la interacción humana a través de la cláusula y su combinación o relación entre participantes, los cuales se asocian a las relaciones entre texto e imagen propuestas por Barthes (1977). Es decir, la manera en que los signos lingüísticos, tipográficos o pictóricos se relacionan en la página dan paso a un tipo de interpretación distinta. Martinec y Salway (2005, 352–353) observan que la relación entre texto e imagen pueden estar en una relación inequitativa:

- Pueden estar en una relación de *elaboración (elaboration)*, en la cual el texto menciona tan sólo ciertos aspectos presentes en el elemento visual. El grado de significación entre los modos será alto, es decir, el significado se repite a través de un modo distinto.
- La relación puede ser de *extensión (extension)* en este caso el texto elabora sobre la representación de la imagen, agrega más información a lo visual.
- La relación puede ser de *enriquecimiento (enhancement)* cuando el texto provee información circunstancial en torno al espacio o el tiempo. En las relaciones de *extensión* y de *enriquecimiento*, el grado de significación entre los modos será menor, ya que el significado de los modos se une.

He definido hasta ahora los principales conceptos que permiten caracterizar al cómic (las viñetas, globos, cartuchos) y la función interna de sus elementos semióticos como un medio multimodal. A continuación haré una reflexión de las implicaciones que dichas características y procesos tienen para la traducción del cómic.

2.3 La traducción del cómic

He mencionado la concepción de los elementos que intervienen en la página del cómic como signos de distintos tipos, lo cual hace referencia a la clasificación que hace Kaindl (1999), desde la cual he elaborado mi propuesta de traducción, según retoma Zanettin (2008) en su propio análisis de la traducción del cómic. Kaindl (1999) distingue entre tres grupos de signos las técnicas que intervienen en el diseño de los cómics: pictóricos, tipográficos y lingüísticos. Los elementos lingüísticos, como el texto en burbujas de discurso, los textos narrativos, las onomatopeyas y los pies de foto; elementos tipográficos y los elementos pictográficos, como las líneas de velocidad y las representaciones pictóricas, forman parte de la constitución del significado y son relevantes para la traducción (Kaindl 2010: 36). La caligrafía y la tipografía desempeñan un papel importante en la experiencia visual de la lectura para representar sonidos, la procedencia nacional, así como para efectos creativos (Zanettin, 2014).

Los signos lingüísticos se dividen, a su vez, en cinco categorías lingüísticas funcionales: títulos, diálogos, narración, inscripción y onomatopeya. En cuanto al estudio de las estrategias, los procesos y las prácticas de traducción en relación con los cómics, desde que se empezaron a utilizar herramientas digitales en 1992, es posible para adaptar las traducciones a las necesidades de la lengua de destino (Petersen 2011, 228). La autoedición y la reducción de costos han afectado la producción de cómics traducidos por editoriales que trabajan para varios mercados lingüísticos (Zanettin 2014). Con base en el trabajo de Delabastita (1989) sobre la traducción cinematográfica, se enumeran seis estrategias que pueden utilizarse para traducir estos signos en los cómics: *repetitio*, *deletio*, *detractio*, *adiectio*, *transmutatio* y *substitutio* (1999: 275). Las siguientes definiciones aparecen en el artículo “Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation”

de Klaus Kaindl (1999) y los retomo a continuación para ilustrar las distintas estrategias de traducción.

Repetitio: La lengua de origen, la tipografía o la imagen toman una forma idéntica. Entre los signos lingüísticos, la mayoría de las veces son las expresiones onomatopéyicas y las inscripciones las que se retoman en su forma original. Esto se debe a menudo a problemas de producción, ya que cualquier cambio implicaría un considerable gasto económico y podría tener un efecto adverso en la calidad estética de las imágenes.

En la *Imagen 16*, se aprecia la comparativa entre las páginas de la traducción al francés y la obra original en inglés en las que no hay ningún cambio en los signos gráficos o lingüísticos de tipo paratextual.

La *deletio* se refiere a la eliminación de texto o imágenes. En



Imagen 16, página de Le déploiement (2016)

cuanto a la denominada *detractio*, se cortan partes de elementos lingüísticos/pictóricos/tipográficos en la traducción. En el plano pictórico, tanto los signos espaciales como los de acción pueden eliminarse, normalmente mediante el retoque de las imágenes. Los motivos de estos recortes pictóricos se encuentran a menudo en las normas de censura, ya que, suelen incluir armas, cuchillos u otros objetos asociados a la violencia. Contrario a ello, en la *adiectio* se añade material lingüístico/pictórico que no estaba en el original para sustituir o complementar el material de origen, usualmente para aumentar la comprensión del lector. La *transmutatio* significa un cambio en el orden de la lengua de origen o de los elementos pictóricos de origen. Los ejemplos de transmutación pictórica se encuentran a menudo en los cómics japoneses porque se leen de derecha a izquierda. Por último, la *substitutio* incluye los procedimientos de traducción en los que el material lingüístico/tipográfico/pictórico original se sustituye por un material más o menos equivalente al del contexto de llegada.

Celotti (2008) distingue entre cuatro *loci de traducción*, los cuales refieren a los espacios físicos donde el contenido, el tamaño y la forma de los caracteres cambian en la traducción, en los que aparecen mensajes verbales con una función diferente, es decir, los *globos* (información dialógica), *carteleras* (recuadros que contextualizan o comentan la situación), *títulos* (presentan el contenido con una función apelativa), *paratextos* (aquella información verbal que no se encuentra dentro de un recuadro o globo). Esto ilustra cómo los traductores pueden utilizar cuatro estrategias diferentes: la “traducción” (*substitutio* de Delabastita, la opción por defecto para los tres primeros loci), la *traducción con nota a pie de página*, la *adaptación cultural*, la *no traducción* (*repetitio* de Delabastita), la *supresión* y una mezcla de todas las anteriores.

En el apartado anterior, señalé que las relaciones entre texto e imagen según el significado ideacional se establecían con las nociones de Barthes (1977), las cuales son la función de *anclaje*, en que el texto permite dilucidar la imagen (como pasa en los pies de foto), y la de *relevo*, en que la imagen y el texto están en un mismo nivel (como en los cómics). Esta difiere de la *ilustración*, la imagen que aclara el texto como un acompañamiento (Cárcamo Morales, 2018: 154). Michal Borodo precisa en *Multimodality, translation and comics* (2015), que el modo visual desempeña el papel principal en un cómic, lo cual afecta al proceso de traducción debido a que no pueden separarse los signos lingüísticos del resto de la composición. Kaindl (2004) investiga el papel de la multimodalidad en la traducción del humor a partir de la importancia que tienen la interacción entre lo verbal y lo visual, señala que las imágenes pueden ser bastante específicas de la cultura donde se produce el texto fuente, lo que a su vez puede plantear problemas en el proceso de traducción.

De hecho, tanto los signos pictóricos como los lingüísticos pueden transformarse en el traspaso de una lengua a otra, puesto que la traducción de cómics no sólo implica la inserción de texto en una matriz preexistente de viñetas y globos de diálogo. Este puede ser condensado o ampliado por el traductor, según sea necesario, lo cual puede influir, a su vez, en cómo se distribuye el significado entre los signos. En general, hay varias etapas en la producción de cómics traducidos. En primer lugar, la persona que traduce (de forma interna o independiente) proporciona el texto verbal que debe sustituir el contenido de los globos y recuadros. A continuación, la traducción es revisada por un editor de texto y se transmite a un rotulista/editor gráfico, que se encarga de la adaptación visual y que, si es necesario, puede introducir más cambios en el texto (Zanettin, 2014).

Para ello, Gunther Kress (2010) propone una *teoría sociosemiótica de la multimodalidad* con base en la teoría de la semiótica social, deja de lado la gramática y la cláusula como unidad. Concibe los recursos semióticos como centro de la comunicación, el *diseño* como “la realización lingüística individual con intereses en el uso presente, tomando en consideración los efectos semióticos que puede tener” (Cárcamo Morales, 2018: 156). Desde esta perspectiva, Celotti subraya que el traductor de cómics debe adoptar el papel de "investigador semiótico", al tener en cuenta el estado de interdependencia y la interacción entre los signos (2008, p. 47). También señala que "el lenguaje visual puede ser un recurso más que una limitación para el traductor" (2008, p. 35), lo cual constituye una perspectiva que se opone a la noción de que la traducción de cómics es un caso de traducción restringida (Grun & Dollerup, 2003, Valero, 2017) debido a las limitaciones espaciales de los globos de diálogo y los paneles. Sin embargo, para Celotti, la multimodalidad puede potencialmente reforzar lo textual, aclarar confusiones, ofrecer pistas, inspirar y, en general, facilitar el proceso de traducción (Borodo, 2015: 25).

Sobre las limitaciones que se encuentran en este proceso, Zanettin (2008) compara la traducción del cómic con la *localización*. Destaca que el modo visual, especialmente en las posteriores retraducciones del mismo cómic, puede ajustarse a diferentes convenciones y grupos de edad en distintos momentos. A nivel cultural, los cómics se caracterizan prototípicamente por ser una forma de ficción popular de masas, marcada por la serialización dentro de distintos géneros y con personajes recurrentes (Zanettin, 2018). Establece la diferencia que se ha dado entre estas dos prácticas.

La *localización* se asocia al trabajo de los artistas gráficos y los editores en países extranjeros, se refiere al repertorio completo de medios expresivos y las formas en que

interactúan (Altenberg Owen, 2015) con el contexto de producción y edición (maquetación, paginación, entre otros), (Zanettin 2014). Mientras que la traducción de cómics se entiende como aquella en la que se proporciona un texto meta para la sustitución del material verbal en los cómics que se van a traducir (Zanettin, 2018). Sin embargo, insiste en que los traductores competentes de cómics deben ser conscientes de que el significado en los cómics se crea mediante relaciones de complementariedad, es decir, es necesario y recomendable analizar cómo se lee el cómic.

2.4 Herramientas discursivas

Para que el análisis pueda informarnos cómo el cómic transmite su mensaje hay que tomar en cuenta que los signos lingüísticos, a su vez, se interrelacionan con estrategias discursivas como la *polifonía* y las *heterogeneidades*. El ser humano se construye a través de los *discursos ajenos*, nuestro *yo* se construye a través de esos *otros* discursos sociales que circulan, la coexistencia y convivencia de múltiples voces que conforman un discurso. Esta *polifonía*, entonces, ocurre a partir de la incorporación de *discursos ajenos* en un discurso propio a través de diversas estrategias que marcan una ruptura de las isotopías estilísticas de la forma dominante del enunciado a partir del uso de marcas gráficas como las comillas y bastardillas. En este caso, la heterogeneidad también se marca con una fuente tipográfica distinta. Voloshinov (1992) establece que el discurso siempre está permeado de otras voces, el *discurso ajeno*, el conocimiento que el individuo ha visto o leído y que configura su propio pensamiento. En la interacción de voces que conforma la enunciación, el enunciador principal delega partes de su discurso para cuestionar la validez de su perspectiva.

En las secuencias narrativas, el mundo representado a través de los signos pictóricos sigue la situación de la enunciación que presenta el interlocutor en los signos lingüísticos y entabla una conversación con el receptor a partir de los signos tipográficos. La tipografía y las marcas de isotopía estilística interpelan al enunciatario al dar cuenta de la interpretación que el narrador da a cada una de las voces que introduce en su discurso. Así, la heterogeneidad es mostrada, pues el enunciador indica las palabras que ha tomado de otros mediante comillas, cambios de fuente, bastardillas o itálicas (di Stefano y Pereira, 2017: 57). Introduzco los conceptos de *discurso ajeno* debido a las múltiples citas, términos y referencias, tanto bibliográficas como culturales, que se encuentran a lo largo del tercer capítulo de *Unflattening*. Es importante, no solamente mencionar que aparecen, sino, explicar el papel que juegan en la argumentación del autor y, por ende, en la traducción.

2.4.1 Cita

Según Corpas Pastor (1996), las paremias responden a enunciados fraseológicos que forman unidades mínimas de comunicación con una fijación interna y externa. Introduce los enunciados de valor específico, las citas y los refranes según su taxonomía, aspectos formales y semánticos. Las citas son enunciados que no cumplen con un carácter anónimo, si no que refieren a una fuente específica y son expresiones fijas que clasifica según su origen, es decir, si provienen de obras literarias, autores históricos, canciones, entre otros. En este trabajo utilizaré las *citas teóricas* para referirme a los enunciados que provienen de fuentes del tipo teórico o académico (artículos, libros cuyo objetivo es de corriente humanista) y las *citas literarias* para los enunciados cuyo origen son obras literarias (poemas, cuentos, novelas).

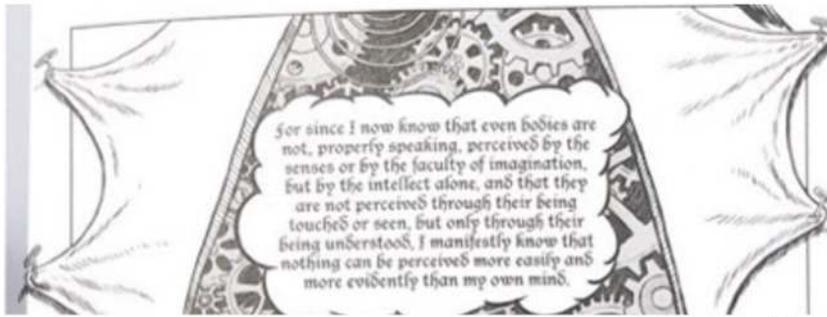


Imagen 17, ejemplo de cita teórica

De esta manera, señalo como *cita teórica* el siguiente párrafo tomado de “Meditation Two: Concerning the Nature of the Human Mind: That It Is Better Known Than the Body”, *Meditations on First Philosophy* (1641) de Rene Descartes que aparece en la página 55 de *Unflattening* (Imagen 17): “For since I now know that even bodies are not properly speaking, perceived by the senses or by the faculty of imagination, but by the intellect alone, and that they are not perceived through their being touched or seen, but only through their being understood, I manifestly know that nothing can be perceived more easily and more evidently than my own mind.”

Mientras, señalo la siguiente cita perteneciente a *Romeo and Juliet* (1597) de William Shakespeare que aparece en la página 60 de *Unflattening* (Imagen 18) como *cita literaria*: "by any other name would smell as sweet."

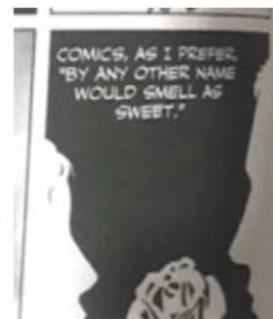


Imagen 18, ejemplo de cita literaria

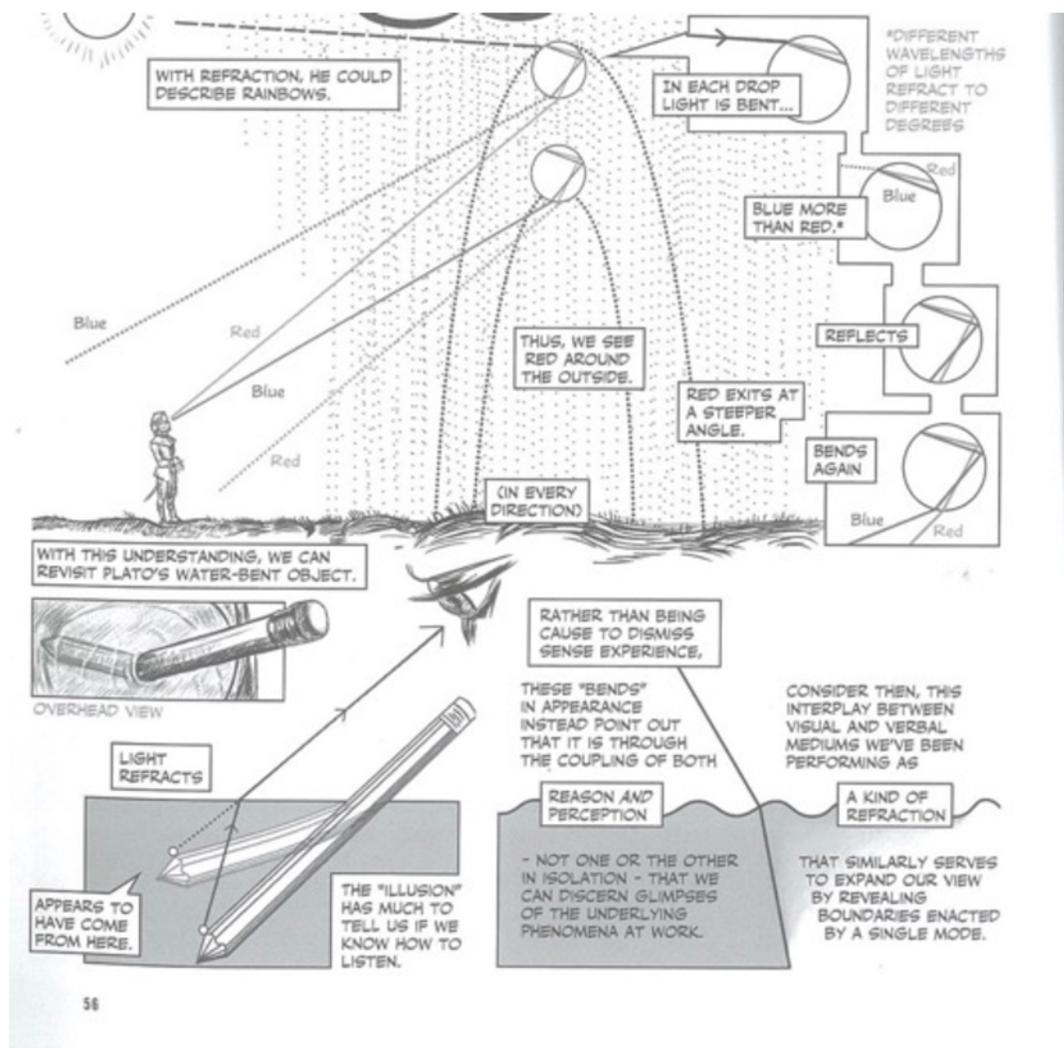


Imagen 19, ejemplo de citas integrales

A su vez, Swales (1990) clasifica las citas según su uso en el discurso: las *citas integrales* aparecen con intervenciones del enunciador, se “integran” en el discurso; mientras que en las *citas no integrales* el *discurso ajeno* se distingue del resto de la redacción al añadir el nombre del autor, ya sea entre paréntesis, al pie de página o al final del texto (Swales, 1990).

Por ejemplo, los cartuchos de Sousanis en la página 58 (*Imagen 19*) introducen *citas integrales*, pues el discurso no se interrumpe con las aportaciones de los distintos autores,

aunque la explicación sobre el efecto de la refracción de la luz incluye otras voces que han investigado el fenómeno, como Ibn al-Haytham, Robert Grosseteste, Roger Bacon, René Descartes, Isaac Newton, Thomas Young.

Sin embargo, en la página 53 (*Imagen 20*), sí presenta las palabras entre comillas junto con el nombre del autor, de tal forma que la distinción entre la voz de Sousanis y S. I. Hayakawa es gráfica, aunque aparezcan en la misma cartelera: «As S. I. Hayakawa described the situation: “We are the prisoners of ancient orientations embedded in the languages we have inherited.”».



AS S. I. HAYAKAWA DESCRIBED THE SITUATION: "WE ARE THE PRISONERS OF ANCIENT ORIENTATIONS IMBEDDED IN THE LANGUAGES WE HAVE INHERITED."

Imagen 20, ejemplo de cita no integral

2.4.2 Términos especializados

Los signos lingüísticos del discurso, como pueden verse en la *Imagen 19* y la *Imagen 20*, tienden a utilizar un vocabulario especializado para explicar las nociones del campo filosófico, físico, lingüístico o de la propia teoría del cómic que sustentan la argumentación de Sousanis durante el capítulo, y el resto del libro. Esto dado a que siempre fue pensado como un proyecto de investigación. Hay distintas perspectivas sobre lo que constituye a un término especializado, en esta ocasión me centro en lo postulado por Teresa Cabré.

María Teresa Cabré, reformuló la teoría y el método para el estudio de la terminología, con la *Teoría comunicativa de la terminología* (1993) y el *Modelo de las puertas* (2003). Según la cual, un *término* es una designación que consiste en una o más palabras que representan un concepto general en un lenguaje especializado. Los *términos* son sistemáticos y polisémicos. Son sistemáticos en relación con la lengua general y también en cada campo de especialidad. También son polisémicos porque su valor se establece a partir del lugar que ocupan en el sistema de conceptos (Cabré, 1999). Por ejemplo, en la página 57 (*Imagen 21*) al explicar la manera en que las proyecciones pueden cambiar el entendimiento de un objeto, Sousanis introduce el *dymaxion map*, tanto de forma pictórica como lingüística:

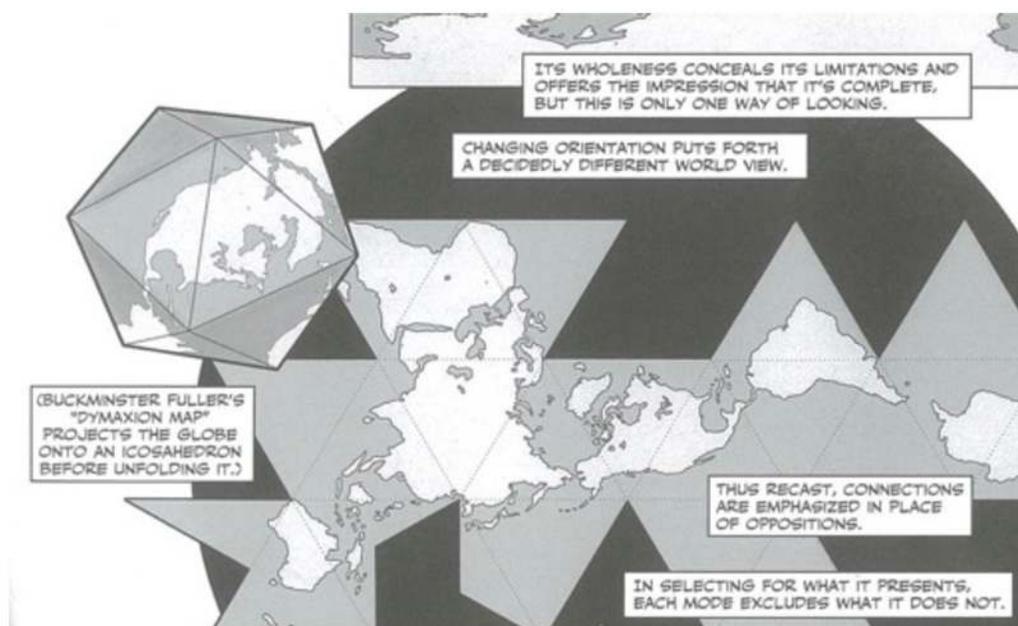


Imagen 21, ejemplo de término especializado

2.4.3 Referencia cultural

Molina (2006) utiliza el término *culturema* como “un elemento verbal o paraverbal que posee una carga cultural específica en una cultura y que al entrar en contacto con otra cultura a través de la traducción puede provocar un problema de índole cultural entre los textos origen y meta” (Molina, 2006: 79). Así, los elementos de ámbito cultural corresponden a los que señala Roberto Mayoral (1997) para las *referencias culturales*: personajes (reales o ficticios), festividades, creencias populares, folklore, obras y movimientos artísticos, monumentos emblemáticos, lugares específicos, entre otros. Por ejemplo, en la página 67 de *Unflattening* (Imagen 22) Sousanis hace una recopilación de ilustraciones introducidas en páginas previas, entre ellas, la imagen del Buda que en apartados anteriores ayudaba a explicar la idea de composición simultánea. La cual representa la iluminación espiritual a partir del nombre honorífico con contenido religioso en el marco del budismo. La tranquilidad mental se asocia con la armonía, la unidad por lo que el autor la utiliza para expresar la *simultaneidad*.



Imagen 22, ejemplo de referencia cultural

3 Reflexiones finales

En este capítulo he desarrollado algunos conceptos sobre el cómic, los elementos que lo componen y cómo se relacionan unos con otros en el proceso de traducción. El *cómic* es un medio de comunicación que evoluciona constantemente (en su distribución, en su lenguaje, en sus formatos, etc.) por lo que he preferido definir este concepto de forma integral, es decir, no hacer una diferencia entre estilos u origen entre los márgenes de lo que consiste el cómic.

En esta tesis, entiendo el cómic como el medio que utiliza un lenguaje visual formado por íconos convencionales y códigos compartidos entre los emisores y receptores. Así, las viñetas son la parte central, pues articulan dicho lenguaje, se concatenan con base en la integración de signos pictográficos, lingüísticos y tipográficos para presentar un mensaje que no es necesariamente narrativo. La disposición de los signos forma distintas relaciones y permiten una interpretación. Asimismo, cuando se modifican los signos lingüísticos, esta lectura puede ser afectada por una u otra técnica de traducción según su *loci* de traducción. Los conceptos de análisis del cómic parten del análisis de Zanettin (2008), quien introduce las herramientas de Celotti (2008) y Kaindl (1999), quienes, a su vez, parten de otros teóricos desde las investigaciones en torno a la semiótica de los textos multimodales. Mi traducción comentada parte de estas nociones para entender las dinámicas que toman parte en la creación y lectura del cómic, lo cual me permitirá tomar decisiones informadas en cuanto a la diagramación y las técnicas. Esto involucra un sistema de marcado y análisis que describiré en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO 3. MÉTODO DE TRABAJO

En este capítulo expongo las decisiones que tomé para conformar el sistema de marcado que analiza e identifica los signos lingüísticos que representan un reto de traducción. Este análisis de las características particulares de la obra es un punto de partida para posteriormente establecer una propuesta de traducción del inglés al español de *Unflattening*.

Entre las características particulares a las que me refiero, cabe considerar que el objeto de estudio seleccionado para este trabajo es el tercer capítulo de un cómic producido en un ámbito académico, es decir, no tiene un fin comercial. El autor problematiza sobre las ventajas ignoradas de la multimodalidad como consecuencia del estigma que se tiene en la academia en torno al código visual y, por lo tanto, aboga por el uso de los cómics en la enseñanza superior. La forma, los objetivos y los elementos que se combinan en *Unflattening* suponen, al mismo tiempo, una reflexión en torno a la traducción de textos que involucran elementos no verbales y la construcción de un discurso académico en el desarrollo argumental del cómic.

La selección del corpus responde al propósito de identificar los elementos propios del cómic que representan retos en el proceso de traducción inglés-español, además de aquellos que caracterizan al objeto de estudio en particular, es decir, la voz narrativa que hace uso de citas y referencias académicas para desarrollar la tesis presentada. Para ello será necesario revisar el estado de la cuestión en torno a la teoría del cómic de Scott McCloud (1994), Robert Petersen (2011) y Nick Sousanis (2015); y el acercamiento traductológico a la práctica Klaus Kaindl (2004), Federico Zanettin (2008) y Benjamín Cárcamo Morales (2018). De esta manera, el proceso de desarrollo del sistema de marcado para analizar los elementos verbales

y no verbales en el cómic se insertan en una serie de pasos que seguiré como método de trabajo para realizar la traducción comentada, estos son:

1. Con base en el marco teórico, establecer una estrategia de análisis para *Unflattening*.
 - a. Entre las páginas 50-67, pertenecientes al tercer capítulo de la obra, señalar las unidades de análisis que podrían ser problemáticas durante la traducción con base en el análisis del cómic propuesto por Zanettin (2018).
 - b. Clasificar los elementos de la página como pictóricos, lingüísticos o tipográficos.
 - i. Identificar el tipo de distribución de la página, viñetas, globos y tipografía.
 - ii. Identificar las composiciones simultáneas de las viñetas: 51, 52, 54, 59, 61, 62, 63, 64 y 67.
 - iii. Señalar las referencias culturales y académicas que aparecen tanto en el capítulo como en el aparato de notas.
 - iv. Establecer un sistema de marcado para el posterior análisis de los elementos pictóricos, lingüísticos y tipográficos.
 - v. Marcar los elementos que aparecen en cada página según el sistema estipulado.
 - vi. Transcribir en un documento análogo de Word los elementos verbales e identificar cada uno de los elementos marcados con anterioridad.
 - vii. Traspasar la información en una base de datos de Excel.
2. Analizar la interpretación de los elementos lingüísticos en función de los elementos pictóricos y tipográficos presentes en la página.

3. Proponer una estrategia de traducción, y una posible traducción para el capítulo tres del cómic.
4. Justificar las decisiones tomadas en la traducción.

En este capítulo me centraré en detallar el tercer punto, es decir, cómo se integra una herramienta de análisis para *Unflattening* que me permita identificar, traducir y comentar los elementos narrativos y argumentativos que sustentan la obra.

3.1 Conceptos guía

En primer lugar presentaré las nociones que guiaron el análisis de los elementos semióticos que componen el texto fuente. Es importante diferenciar entre *género* y *medio*, ya que usualmente se utiliza de manera intercambiable, como menciona Peeters (2003: 6). Para establecer al cómic dentro de su propia entidad, he preferido utilizar el concepto de *medio* como medio de expresión artística porque concuerdo con Paco Rodríguez (2019:19) en que la noción de *género* vincula al cómic como una de las ramas de los géneros literarios.

William John Thomas Mitchell en su artículo “Comics as Media: Afterword” (2014) explica que los cómics abarcan una gran variedad de géneros: del romance a la aventura a la tragedia. El cómic en su forma más recurrente sugiere un cierto tipo de trama y una clase particular de personajes, ha pasado a ser la narrativa de aventuras en torno a un personaje épico del tipo *Superman*. Sin embargo, los cómics, al ser discursos gráficos que combinan palabras e imágenes, escritura y dibujo para comunicar un significado, pueden articularse con cualquier género discursivo; es decir, se puede hacer una carta, una guía o contar una historia a partir de un cómic. Para ejemplificar esta noción, el autor hace uso de la *Imagen*

23 y la *Imagen 24* que también presento a continuación. Se trata de dos páginas que aparecen en la adaptación de Ryan Alexander-Tanner del relato autobiográfico de Bill Ayers sobre su carrera en la educación, *To Teach*.



Imagen 23, William Ayers and Ryan Alexander-Tanner, To Teach: The Journey, in Comics (2011).

Aquí, Ayers expresa la dinámica por la que pasan los creadores de cómics al reflexionar sobre su obra, si es o no un género, lo nombra como la "deslumbrante danza de la dialéctica" entre las palabras y las imágenes, el dibujante de cómics Alexander-Tanner insiste en que el cómic es un medio y después de conversar de manera entusiasta sobre lo que

pueden hacer los cómics, la esposa de Bill, Bernardine Dohrn, retoma el término de *género* para referirse a la página en la que trabajaban e indica que realmente no importa cómo se le nombre.

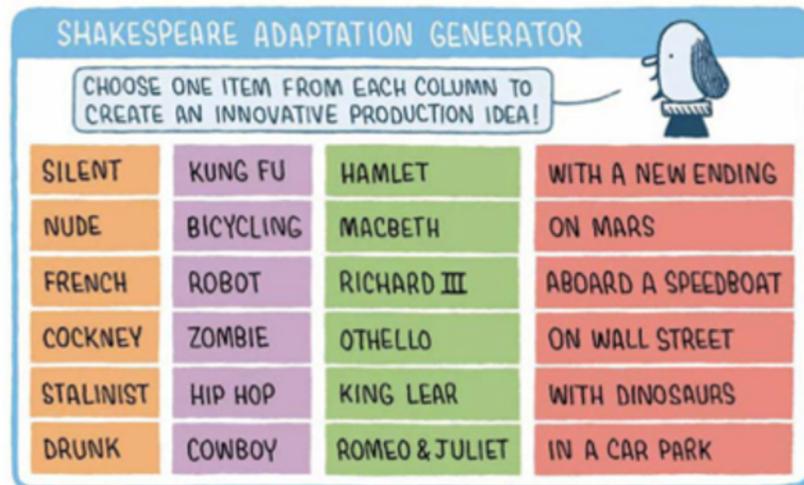


Imagen 24, William Ayers and Ryan Alexander-Tanner, *To Teach: The Journey, in Comics* (2011).

Para tomar una posición en cuanto a esta especificidad terminológica, he tomado en cuenta la forma en que al hablar de *género* o *subgénero* se agrupa al cómic dentro de los *géneros literarios*, en lugar de pensarlo como una entidad propia, se piensa en categorías, mientras que la propuesta de Sousanis es establecer vínculos en las aproximaciones del conocimiento. Por ello, he de retomar aquí la noción del cómic como un “*medio* transmediático, que se mueve a través de todos los límites de la actuación, la representación,

la reproducción y la inscripción para encontrar nuevos públicos, nuevos sujetos y nuevas formas de expresión” (Mitchell, 2014: 259).

Al mismo tiempo, Thierry Groensteen (1999: 15) desalienta la idea de que el estudio del cómic pueda realizarse a partir de su descomposición en unidades al pensar que se trata de la conjugación de códigos lingüísticos y visuales. En lugar de ello, propone la *solidaridad icónica*, como el elemento central: las imágenes solidarias, aunque se presentan como entidades separadas, influyen semánticamente una en la otra a partir de su coexistencia (1999: 21). La asimilación del medio como un constructo simultáneo de información semiótica conduce a que sea necesario conocer la funcionalidad de la página para traducirla. Es decir, aunque el traductor centre su labor en la traducción del código lingüístico, no puede aislarse de la relación que este guarda con el resto de los elementos presentes. Felipetto menciona que cuando comenzó a trabajar, entregó su primera traducción sin considerar la organización de las viñetas o las páginas y tuvo que mecanografiar todo de nuevo (2018: 195). La imagen es esencial a la palabra y su sentido, es esta relación la que establece el mensaje del cómic. Asimismo, todos los artistas tienen estilos diferentes para distribuir la página, no siempre hay viñetas o globos, como se muestra en el *Imagen 10*, por lo que mantener un orden de la información requiere de su visualización.



© 2018 T. Gauld

Imagen 25, Shakespeare adaptation generator de Tom Gauld (2018).

La *imagen 25* es un extracto que comparte Carlos Mayor (2018) en su artículo “Traducir cómics cómicos”: la página del “Generador de adaptaciones de Shakespeare” del autor escocés Tom Gauld (2018), la cual está representada como un programa de computadora que podría encontrarse en una página web. Si no se toma en cuenta la cantidad y distribución del texto, podría confundirse o perderse la relación entre los elementos de cada columna, los adjetivos, los sustantivos, los títulos de las obras de Shakespeare y los lugares.

Como señala Valero (2000: 77), son raras las ocasiones en las que el editor modifica la imagen y cuando se adapta el aspecto visual por razones socioculturales, usualmente ocurre como resultado de la censura al adaptar el material para receptores de distintas edades, normas sociales o cuestiones de impresión, falta de espacio por los costos de papel o tinta, como en el *Imagen 26* (Zanettin, 2014).



Imagen 26, Modificación en Brad of the Jungle © Disney.

La Imagen 26 muestra una viñeta publicada por Disney en Kuwait con el nombre “Brad of the Jungle” (1999) en la que los muslos del personaje de Tarzán aparecen cubiertos con prendas culturalmente apropiadas. Sobre ello, Zanettin (2008: 12) recomienda entender que la lengua es otro sistema interpretativo dentro de la interacción de elementos. Por lo que en el cómic ocurre una traducción interlingüística de los elementos verbales y no verbales, aunque la información verbal se encuentre principalmente en los globos, las cartelas, los títulos y paratextos. En la Imagen 27 y la Imagen 28, que pertenecen a la traducción a cargo de Enrique Abulí de *Understanding Comics* de Scott McCloud, la página 158 muestra el desarrollo de una historia con todos los elementos mientras que la página 159 es cómo se vería si solamente aparecieran las palabras correspondientes de la misma página. Las escenas se presentan en la página 158 sin ninguna clarificación de lo que ocurre por lo que McCloud juega con las posibilidades del texto para “guionizar” la secuencia, como un monólogo interno, algo dramático o un anuncio publicitario. En la primera viñeta de la página 159, se lee a modo de paratexto: “Por otro lado, si son las *palabras* quienes deciden el “*significado*” de una secuencia, los *dibujos* se ven libres de alzar el vuelo”. Después aparece el personaje

de McCloud con un globo que anuncia “¡Ahora, la misma escena, pero sólo con *palabras!*!”¹⁰ en el que se puede observar la distribución que tienen usualmente en las cartelas, globos y paratextos, así como el peso que toman para contextualizar la escena en cuestión.



Imagen 27. *Understanding Comics* de Scott McCloud, traducción de Enrique Abulí (1995) p. 158.

¹¹ En esta investigación utilizo la noción de *lenguaje icónico* que se encuentra en McCloud (1994), es decir, los códigos icónicos que utiliza el cómic son una serie de convenciones formalizadas para comunicar ideas y situaciones complejas a través de una imagen simple que posibilita una lectura común (Ortega, 2014). En el subapartado siguiente profundizaré sobre las características de esta noción.



Imagen 28, *Understanding Comics* de Scott McCloud, traducción de Enrique Abuli (1995) p. 159.

3.2 Primer acercamiento al capítulo “The Shape of Our Thoughts” de *Unflatening*

Consulté el cómic en su forma impresa, lo cual facilitó la lectura de los diálogos y la nitidez de la imagen para establecer el contexto general. Sin embargo, para el análisis y consulta del objeto de estudio, escanéé las páginas 50-67, entre las cuales aparece el capítulo a traducir. Al visualizar la cantidad de información verbal y no verbal contenida en cada una de las

páginas, decidí concentrarme en el capítulo “The Shape of Our Thoughts”, el cual corresponde al capítulo tres y cuenta con las siguientes características:

- Es un capítulo introductorio por lo que aporta información teórica respecto a la relación que guardan la imagen y la palabra en la creación del conocimiento y qué aporte pueden tener los cómics en la discusión, lo cual explora en el resto del libro.
- Establece el problema central de la tesis: la necesidad de reconsiderar otros códigos como formas válidas de aprendizaje dentro del mundo académico.
- Incluye páginas que expanden el formato del cómic y representan retos desde el acercamiento traductológico de Kaindl (1999), Celotti (2008), Groensteen (2013) y Zanettin (2018), el cual toma a la viñeta como unidad de significado y señala como retos de traducción aquellas modificaciones relativas a la experiencia de lectura: desde diversos elementos lingüísticos, tanto el texto dentro de las carteleras y globos como fuera estos límites gráficos en paratextos, hasta los cambios de tipografía (el uso de itálicas, negritas, distintas fuentes) y los elementos pictóricos, como las ilustraciones de personajes, objetos y situaciones que constituyen referencias culturales. Todas estas forman parte de la constitución del significado y, por tanto, son relevantes para la traducción (Kaindl, 2010:36).

Una vez seleccionado el material de trabajo, ¿cuál es el proceso de los traductores de cómics? La traductora de *Spiderman*, Celia Felipetto (2018), escribe un artículo al respecto de ello, de la organización de Planeta Cómics y los derechos de autor. Felipetto describe su proceso de aprendizaje al traducir cómics, desde sus errores como recién iniciada (utilizar diccionarios, entregar el trabajo en un formato distinto, etc.) hasta tener más de veinte años

de experiencia en el campo y desarrollar sus propias técnicas de traducción, al punto de poder explorar de modo lúdico los nombres que se les han dado a algunos personajes. Aunque el caso pertenece al proceso editorial de una casa argentina y española, establece una relación de cómo se distribuyen los materiales traducidos en latinoamérica e hispanoamérica. El relato de Filippetto me dio, igualmente, la pauta principal para acercarme a la traducción de este cómic al mencionar brevemente cómo ella llevaba a cabo la tarea:

Como temía equivocarme y dejarme algún bocadillo en el tintero, mientras leía el texto iba numerando viñetas y bocadillos a lápiz. A continuación, buscaba todas las expresiones jergales en el *Dictionary of American Slang Based on Historical Principles*, de Wentworth y Flexner, que complementé después con el de Partridge, *A Dictionary of Slang and Unconventional English*, y las anotaba en un cuaderno con su posible versión (2018: 196).

Artículos como el de la traductora son relevantes para dar perspectiva a las múltiples vivencias dentro de la traducción profesional, y relevante a este punto de mi proyecto, ayudan a construir un método de trabajo: numerar las viñetas y rescatar las unidades de análisis que resultan problemáticas para la traducción.

En la edición de *Comics in Translation* (2008), Raffaella Baccolini, Nadine Celotti, Adele D'Arcangelo, Catherine Delesse, Elena Di Giovanni, Heike Elisabeth Jüngst, Valerio Rota, Carmen Valero-Garcés y Jehan Zitawi abordan diversos aspectos, sin embargo, en el capítulo de introducción a cargo de Federico Zanettin se ofrece una panorámica en la que expone los rasgos necesarios para la traducción de cómics. Zanettin (2008a: 20) sostiene que cuando se reflexiona sobre los tipos de procedimientos de traducción que competen al cómic, se suelen hacer hincapié en los juegos de palabras, las onomatopeyas o los nombres propios, de cómics como *Astérix* o *Tintín*, dejando de lado el hecho de que el cómic es un entorno semiótico que integran diferentes sistemas e interactúan en distintos niveles, ya que esos

textos y medios de expresión están determinados culturalmente también. Los elementos como la interacción de los personajes y sus expresiones corporales acercan el diálogo del cómic al del teatro, por lo que se traslada una representación gráfica de una cultura a otra (Zanettin, 2008: 12). En la *Imagen 29*, Scott McCloud (1995) explica la manera en que la información que se obtiene a través de los sentidos, crea una noción del mundo que rodea al individuo y son éstas características visuales y auditivas que trasladarse al dibujo para componer un escenario con el que se identifique:

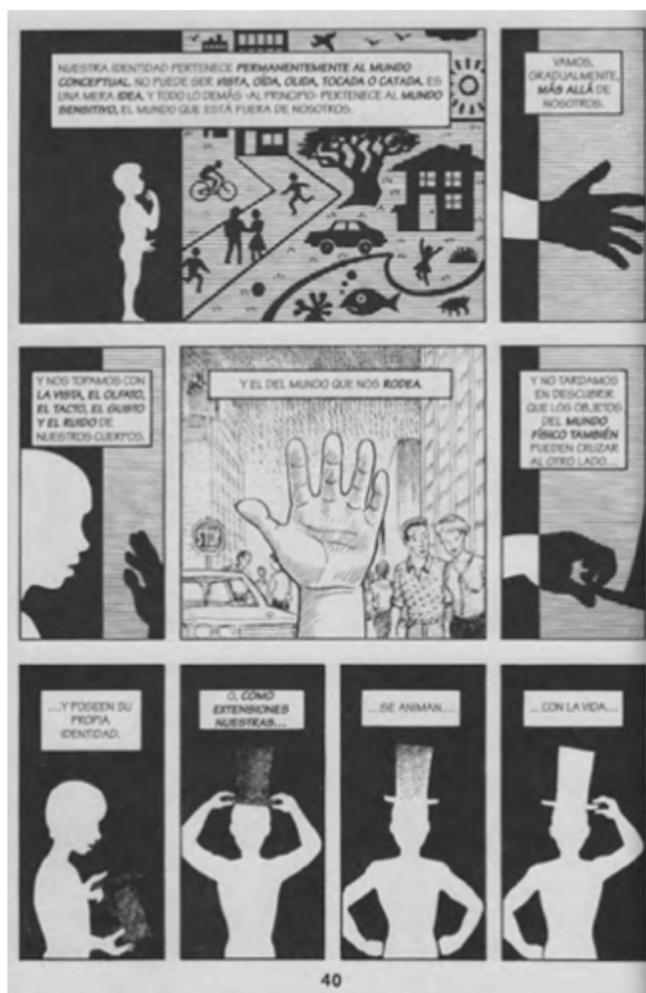


Imagen 29. Understanding Comics de Scott McCloud, traducción de Enrique Abulí (1995) p. 40.

Las secuencias de imágenes del cómic se encuentran dispuestas en viñetas y cada una es funciona como un “marco”, una imagen de la historia, en la que coexisten e interactúan elementos visuales y verbales. Groensteen (2013: 9) sostiene que en el cómic "la aparente irreductibilidad de la imagen y la historia se resuelve dialécticamente a través del juego de las imágenes sucesivas y de su coexistencia, de sus conexiones diegéticas y de su despliegue panóptico". Esta dialéctica se aplica primero al nivel de la página, y luego al de los paneles, por lo que el lector experimenta cada página como una imagen completa en relación con las demás. Como el cómic se ve antes de leerse, la interpretación de los elementos no verbales (el tamaño, la forma y la disposición del texto en diálogos y narraciones o representaciones visuales de los sonidos) está íntimamente ligada a la comprensión de su contexto visual más amplio y su cotexto (Zanettin, 2008). Ello conduce a tomar la perspectiva de Kaindl (2004) como una perspectiva de *multimodalidad*, es decir, un análisis sistemático de cómo se utilizan distintos recursos semióticos como la imagen, el sonido y la música para crear significado a través de su interdependencia mutua. Así, la traducción se ve sometida a la sincronía y existencia de varios sistemas y para hacer notar esta integración, considero necesario usar el término utilizado por Eisner (1985), Groensteen (1999) y McCloud (1994), el *lenguaje icónico*.¹¹

¹¹ En esta investigación utilizo la noción de *lenguaje icónico* que se encuentra en McCloud (1994), es decir, los códigos icónicos que utiliza el cómic son una serie de convenciones formalizadas para comunicar ideas y situaciones complejas a través de una imagen simple que posibilita una lectura común (Ortega, 2014). En el subapartado siguiente profundizaré sobre las características de esta noción.

3.3 Principales características del lenguaje icónico

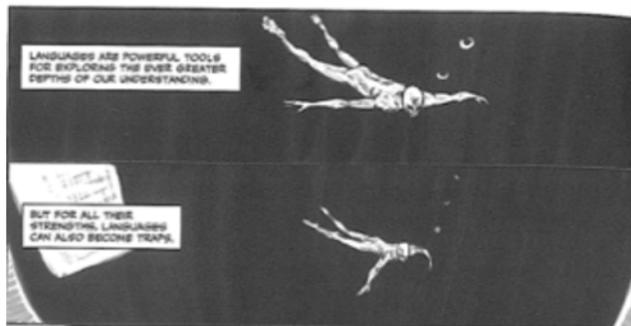
Las observaciones que Valero Garcés (2000) hace en torno al proceso de traducción pueden alinearse con las de Zanettin, Kaindl y Celotti (2008). Al analizar los posibles problemas y soluciones en el cómic deben considerarse:

1. Las restricciones en cuanto al espacio, el número de caracteres en la distribución de la página.
2. Las restricciones en cuanto al margen de desviación, la imagen limita las posibilidades de adaptación del texto de una cultura a otra.
3. El punto central del significado, el lugar que guarda el mensaje escrito en la página puede requerir un nivel de atención distinto en cuanto a su traducción.

Como se mencionó en el marco teórico, para acercarse al análisis de la estructura de un cómic vale la pena retomar la noción de *lenguaje icónico*, que de acuerdo con lo que se ha visto para Kaindl (1999), contiene tres tipos de signos: pictórico, tipográfico y lingüístico y todos pueden ser asumidos o modificados en el proceso de traducción.

La parte pictórica del cómic proporciona información a través de elementos como las viñetas, el color, las líneas de velocidad, la perspectiva, formato, entre otros. Sin embargo, es la composición general de la imagen la que entabla las relaciones entre estos, contiene dos partes básicas, cada una con una función específica:

- La primera comprende los llamados signos espaciales, según Krafft (1978: 40), se trata de signos abiertos, delimitados por el margen de la viñeta. Su función es representar la escena.



Ejemplo 1, signos espaciales.

El *ejemplo 1* muestra la división de las viñetas y el movimiento de la escena: la viñeta de arriba no provee mucha información, el personaje se encuentra en el vacío; sin embargo, en la siguiente viñeta, la perspectiva se amplía por lo que es posible ver el reflejo en la pupila del ojo, esto lo demuestran también las líneas curvas en las esquinas, así sabemos que se representa el estado mental del personaje, adentrándose en la reflexión, la mirada

- También hay signos de acción, que son cerrados. Los signos de acción tienen normalmente la función de hacer avanzar la historia; están estrechamente ligados a la acción en curso y pueden estar formados por personas y objetos (1978: 63).



Ejemplo 2, signos de movimiento

En *Unflattening*, se presenta al “flatlander”, el personaje principal que experimenta el desarrollo argumentativo a través de cada una de las páginas. De igual forma, ilustraciones que se presentan al principio del capítulo vuelven a aparecer al final, dispuestas en un tablero de juego (*ejemplo 2*), para mostrar las conexiones que se establecen y el avance que realiza el receptor junto con el personaje.

La tipografía es la interfaz entre el lenguaje y las imágenes (Kaindl, 1999: 274), su función es dar una representación visual a los caracteres de la situación comunicativa. La proporción, el tamaño y la extensión pueden indicar distintas cosas, la direccionalidad y el espacio entre las letras pueden servir para indicar movimiento, dirección o velocidad (cf. Wienhöfer 1979: 316-343). El tipo de letra puede utilizarse como se visualiza en el *ejemplo 3*, los números de Astérix utilizan fuentes germánicas antiguas para godos, los jeroglíficos para los egipcios, etc.



Ejemplo 3, tipografía de Astérix

Por último, los signos lingüísticos pueden encontrarse según su función en los títulos, diálogos, narraciones, inscripciones y onomatopeyas (264). Celotti señala que el tipo de estrategia de traducción para los signos lingüísticos depende de dónde se encuentren esos signos distribuidos en la página, es decir, según el *loci de traducción*:¹²

- I. Globos. Como uno de los lugares principales que contienen mensajes de índole verbal, usualmente tienen una función dialógica. El mensaje verbal se presenta en

¹² El *loci de traducción* refiere al lugar que ocupa el texto en la disposición de la página del cómic, el tipo de relación que tiene con la imagen. Según este lugar, el mensaje puede desempeñar una función distinta y, por lo tanto, requiere de una aproximación distinta al traducirlo. es establecido por Nadine Celotti en su artículo de la colección de Zanettin. La investigadora rechaza toda idea de "pérdida" y "ganancia" que ve a la imagen como una limitación para el traductor, sin reconocer su papel en el proceso de creación de significado (Celotti, 2008: 34-39).

primera persona, representa la personalidad del personaje que habla en voz alta.



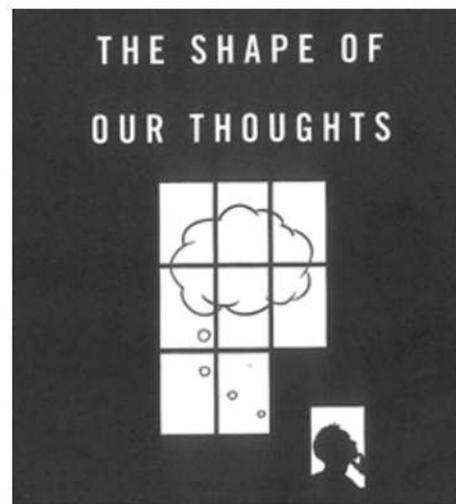
Ejemplo 4, globos

- II. Carteleras. Aparece arriba o debajo de la viñeta, usualmente tienen una función informativa, pues contextualizan la situación. Para Grensteen (1999:30) añaden la dimensión literaria a la narración de eventos. Usualmente aparecen en tercera persona, pueden incluir cambios en cuanto al tiempo y el espacio, así como comentarios al margen.



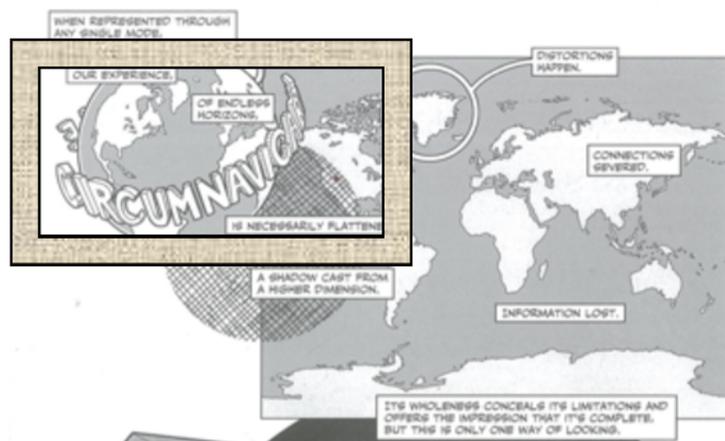
Ejemplo 5, carteleras

- III. Títulos. Su función es apelativa e informativa, pues presentan el contenido de la obra, el número o el capítulo en cuestión.



Ejemplo 6, títulos

IV. Paratextos. Los signos verbales en la viñeta que no se encuentran dentro de una cartela o un globo. Por ejemplo, inscripciones, periódicos, señales de tráfico, onomatopeyas, entre otros. Usualmente pueden transmitir información cultural o contextual, así como tener una función lúdica.



Ejemplo 7, paratextos

Un tipo de signo lingüístico que aparece constantemente en el capítulo “The Shape of Our Thoughts” de *Unflattening*, específicamente en las carteleras y los cartuchos, son las *citas*. De acuerdo con Corpas Pastor (1996), las citas son enunciados de valor específico o enunciados fraseológicos clasificados como *paremias*. Las *paremias* responden a unidades mínimas de comunicación con una fijación interna y externa, que no cumplen con un carácter anónimo, si no que refieren a una fuente en particular (obras literarias, autores históricos, canciones), por lo que las describe y clasifica según su origen y su uso en el discurso (1996: 143-145). Por ejemplo, las que tienen su origen en la literatura española: “Verde, que te quiero verde” (García Lorca, *Romancero gitano*, 1928); las que se han incorporado al español a partir de la literatura internacional: “Mi reino por un caballo” (Shakespeare, *Richard III*,

1633); las que pertenecen a personajes históricos como “La religión es el opio del pueblo” (Marx, 1844). En *Unflattering*, el uso de las expresiones fijas es tan sólo una parte del uso que se le da a las referencias.

Mariana di Stefano y María Cecilia Pereira (2017) establecen la funcionalidad que tienen las citas y las referencias en el discurso. El ser humano se construye a través de los discursos ajenos, nuestro yo se construye a través de esos otros discursos sociales que circulan, la coexistencia y convivencia de múltiples voces que conforman un discurso. La polifonía es la incorporación de discursos ajenos en un discurso propio a través de diversas estrategias como el de la heterogeneidad que marca una ruptura de las isotopías estilísticas del estilo dominante del enunciado con el uso de comillas y bastardillas.



Ejemplo 8, página 54 de *Unflattering*

3.4 Sistema de marcado

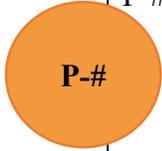
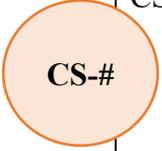
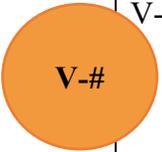
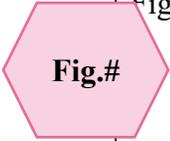
Al tener cuenta las principales características del cómic como lenguaje, revisé detenidamente el capítulo a traducir y señalé cada uno de los elementos que aparecían en las diversas páginas para irlos agrupando dependiendo de si se trataba de signos pictóricos, signos tipográficos o signos lingüísticos.

Sin esta compartimentación, en el *ejemplo 8*, sería complicado hablar de la traducción de un texto fuera de un globo que no forma parte de una viñeta, dado a que la página completa funciona como una macroviñeta.

Por lo tanto, es necesario marcar dentro de la página cada uno de los elementos que entran en juego al momento de leerla para tomar en cuenta los referentes necesarios cuando se traduce el texto. En este caso, según la clasificación presentada previamente, correspondería al paratexto por no estar dentro de una cartela o un globo. Así, dichos códigos permiten la descripción del proceso de análisis y traducción al hacer más clara la distribución de los elementos dispuestos en la página, así como la función de las viñetas o globos y su posible estrategia de traducción.

Las páginas fueron marcadas de la manera que presento en las tablas: “Organización de los signos pictóricos”, “Organización de los signos tipográficos” y “Organización de los signos lingüísticos”. Para efectos de organización y nomenclatura el símbolo numérico (#) responde al número correspondiente de aparición dentro del capítulo y el uso de los tres puntos (...) a la continuación de la secuencia correspondiente.

Organización de los signos pictóricos

Símbología	Código	Categoría	Descripción
	P-#	Página	Cuando la disposición de los elementos abarca la totalidad de la página.
	CS-#	Composición Simultánea	Composición simultánea de elementos en la página, sin marcas de separación entre viñetas.
	V-#	Viñeta	Separaciones visuales de forma rectangular en color blanco o negro.
	Fig.#	Figura	Ilustraciones o elementos visuales.

Para ayudar a la visualización, señalo únicamente el etiquetado correspondiente a los signos pictóricos en la página 65. El marcado que puede observarse en el *ejemplo 9* se concentra en señalar aquellas viñetas en las que la traducción del texto estará íntimamente

relacionada con las figuras que las acompañan, además, la página completa es una composición simultánea, por lo que, a su vez, todas las viñetas y figuras entran en juego.

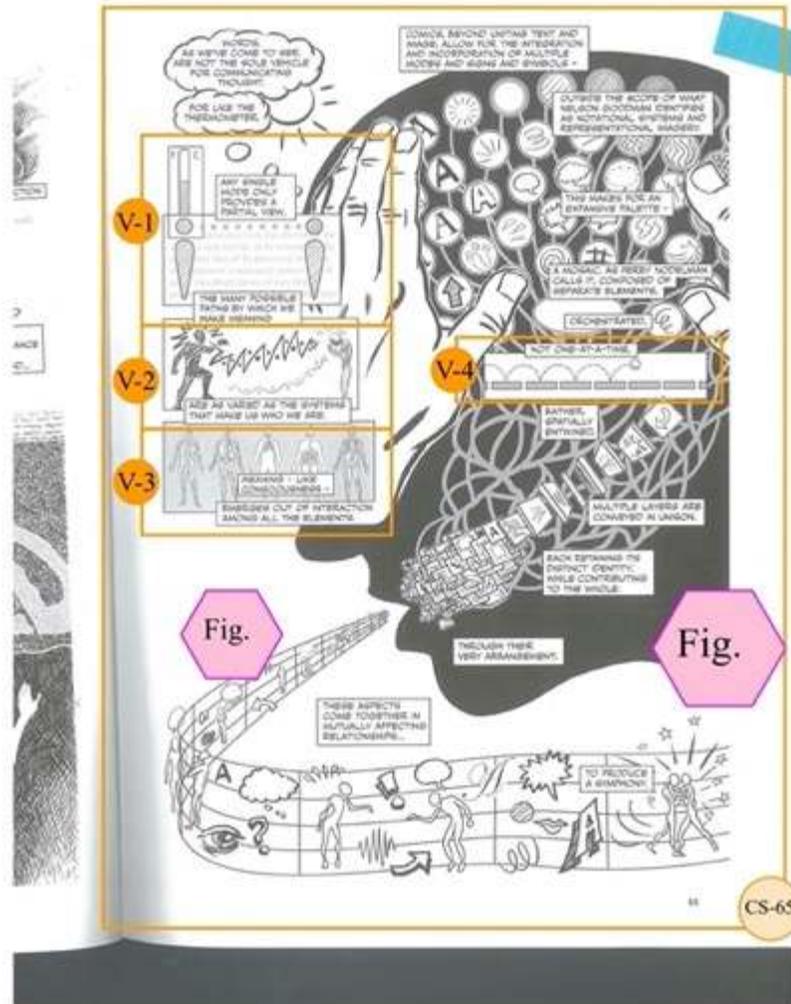
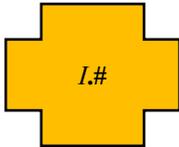


Imagen 30, marcado de signos pictóricos

Organización de los signos tipográficos

Simbología	Código	Categoría	Descripción
	<i>I.#</i>	Itálicas	Heterogeneidad marcada con el uso de itálicas.
	Het.#	Tipografía heterogénea	Heterogeneidad marcada con una tipografía distinta.

A continuación un ejemplo del etiquetado de los signos tipográficos que se encuentran en el *ejemplo 10*. He señalado el cambio (mayúsculas y minúsculas) que ocurre en el globo de la página 55 del cómic, mientras el resto de las viñetas utilizan el tipo de letra que predomina en el cómic (mayúsculas). La fuente refiere al estilo encontrado en los primeros textos impresos.

he tool
 tactic and
 over as
 ed to
 s
 ters water
 1, 1977,
 the
 is — of
 sh them”
 these
 the sun.
 a similar
 22), he
 visibility
 observations
 hanged:
 touching
 c rather is
 feet and
 low close

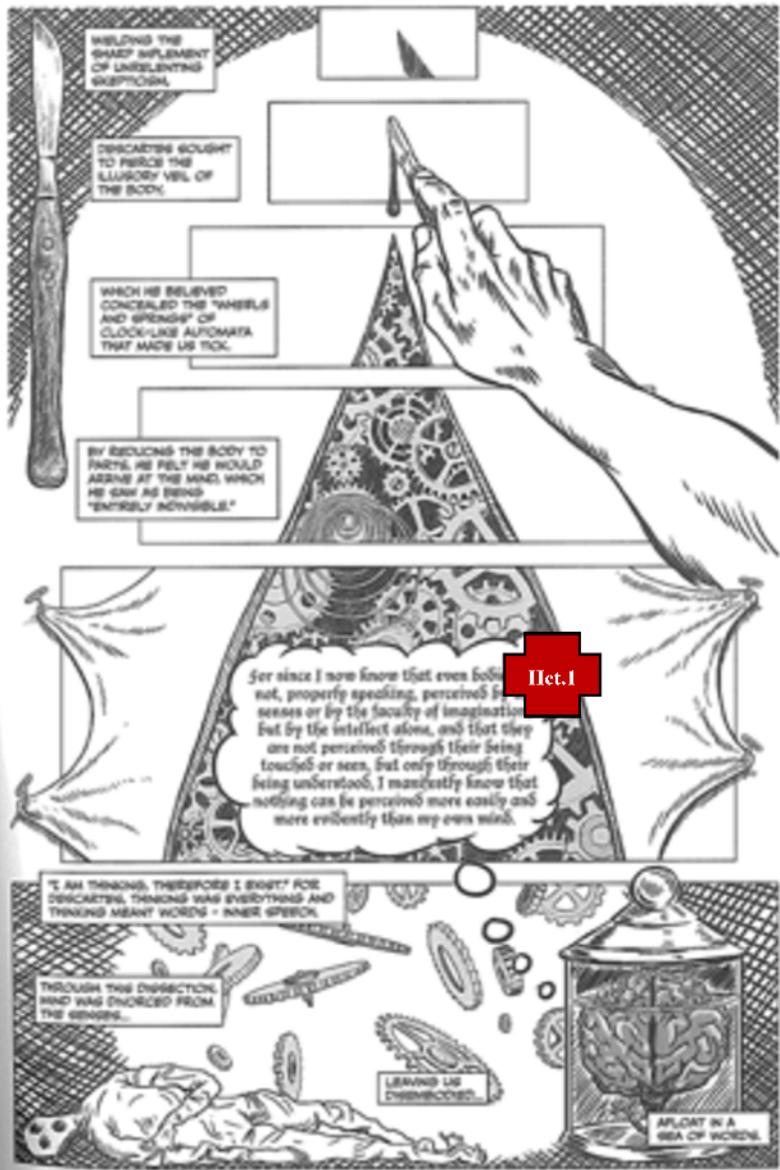
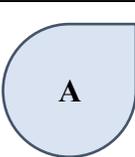
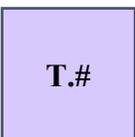
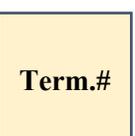


Imagen 31, marcado de signos tipográficos

Organización de los signos lingüísticos

Simbología	Código	Categoría	Descripción
	123...	Título	Encabezados de la obra.
	ABC...	Cartelera	Bocadillos que aparecen en un recuadro arriba de la viñeta.
	ABC...	Cartucho	Carteleras que aparecen entre dos o más viñetas.
	ABC...	Globo	Bocadillos que transmiten diálogos y pensamientos de los personajes.
	T.#	Paratexto	No se encuentra dentro de una cartela o un globo.
	Cit.#	Cita literaria	Enunciado fraseológico de expresión fija.
	Cit.#	Cita académica	Heterogeneidad marcada con el uso de comillas.
	Term.#	Término	Unidad léxica de uso especializado.

El etiquetado de los signos lingüísticos está presente en el *ejemplo 11*, *marcado de la página 54*, el cual contiene también signos pictóricos y tipográficos, que he mantenido ya que los signos lingüísticos predominan en la disposición y considero importante incluir un ejemplo del uso completo del marcado para poder visualizar de manera más clara el uso que se le dará en el análisis. De manera que si he de tratar la disposición textual “*Fig 1: Object bent in water*” que se encuentra debajo de la ilustración del lápiz dentro del vaso con agua en la página 54, puedo referirme a ella como  , ya que la descripción de la figura, aunque la página no está dispuesta dentro de las características genéricas del cómic, tiene la misma función que el resto de las carteleras y está acompañado o delimitado por dos líneas.

En el *ejemplo 11*, se encuentran marcadas las unidades de texto y las citas que se introducen en la página. A pesar de no estar delimitados en viñetas, la información se distribuye en párrafos y las figuras que se introducen, dan la noción de enmarcar el texto. Sin embargo, es importante recordar que cumplen una función significativa de ironía y semblanza. El sistema de etiquetado que he explicado hasta ahora tiene la finalidad de distinguir de una forma más eficiente la cantidad de información que *Unflattening* dispone en cada una de las páginas. Esto permite establecer las relaciones entre los elementos pictóricos, lingüísticos y tipográficos, es solamente a partir de esta yuxtaposición que puede descubrirse el sentido global del capítulo. Los *loci de traducción*, asimismo, instruyen en la función que los elementos lingüísticos guardan con los demás para examinar el tipo de estrategia de traducción en cada caso.

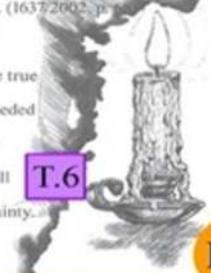
Traditionally, words have been privileged as the proper mode of explanation, as *the tool* **I.1** of thought. Images have, on the other hand, long been sequestered to the realm of spectacle and aesthetics, sidelined in serious discussions as mere illustration to support the text — never as equal partner. The source of this historical bias can be traced to Plato, who professed a deep distrust of perception, citing its illusory nature: “The object which appears to bend as it enters water provokes a lively puzzlement about what is real” (Murdoch, 1977, **Cit.2** p. 44). For Plato, human life was a pilgrimage (p. 2) from the world of appearance in the cave to the **I.2** reality of pure forms **I.3** of truth. He insisted that “we see *through* the eyes . . . not *with* them” (Jay, 1994, p. 27). If appearances were deceiving, images were far more treacherous, these “shadows of shadows,” capable of obscuring the search for truth — mistaking fire for the sun. **Cit.3**

A **Cit.4** **Cit.5** Plato considered thinking as a kind of “inner speech” (Murdoch, p. 31). Thus, despite a similar distrust of writing as an “inferior substitute for memory and live understanding” (p. 22), he tolerated the written word as a necessary evil to convey thought. **T.3** **Cit.6** **Cit.7**

Descartes took this distrust of the senses a step further, as he considered the possibility that all he perceived might be a deception of a supremely powerful evil spirit. His observations of wax in the presence of flame betrayed the reality that the substance remained unchanged: **T.5**

Cit.8 But I need to realize that the perception of the wax is neither a seeing, nor a touching, nor an imagining. Nor has it ever been, even though it previously seemed so; rather it is an inspection on the part of the mind alone. This inspection can be imperfect and confused, as it was before, or clear and distinct, as it is now, depending on how closely I pay attention to the things in which the piece of wax consists. (1637/2002, p. 24)

This reasoning about wax raised questions as to how he could know anything, “all the things that had ever entered my mind were no more true than the illusions of my dreams” (p. 87). From there, Descartes proceeded with his program of radical doubt, setting out to discard and raze any **T.6** “false opinions” he had come to accept in his life. By burning away all **Cit.9** **Cit.10** he’d come to believe, he could build up from what he knew with certainty.

P-54

Ejemplo 9, marcado página 54

3.5 Transcripción de los datos

En este capítulo he presentado los criterios que me ayudaron a construir el sistema de marcado que funciona como herramienta principal para el análisis de *Unflattening*, como un paso primordial para su posterior traducción. Después de seleccionar el objeto de estudio, he establecido el tercer capítulo como foco de atención principal del corpus y he realizado una revisión documental para construir una base teórica que me permitiera analizar las características del cómic. Así, he decidido llevar una perspectiva semiótica, como proponen Kaindl (2004), Zanettin (2008), Celotti (2008) y Groensteen (2013) para atender las restricciones específicas de la traducción ligadas a multimodalidad del texto. Así, se identifican tres tipos de signos: los signos pictóricos, los signos tipográficos y los signos lingüísticos. Es a partir del loci de traducción (globos, carteleras, títulos, paratextos) de los signos del tipo lingüístico que el mensaje verbal funciona y, por lo tanto, tendrá una estrategia de traducción distinta.

Con base en estos conceptos, he establecido un sistema para señalar los signos que aparecen en cada una de las páginas del tercer capítulo con una nomenclatura que me permitió transcribir la información en una base de datos para después procesar y analizar la función específica que cumplen dichos recursos en la obra de origen. El marcado también me ha permitido realizar una transcripción que mantenga la relación semiótica entre los elementos y, con ella, un primer borrador de la traducción al español.

En el siguiente capítulo me dedicaré a realizar el análisis de los distintos tipos de signos pictóricos, los signos tipográficos y los signos lingüísticos que aparecen en “The Shape of Our Thoughts”, cómo funcionan en la obra de origen y cómo traducirlos al tener en cuenta tanto las limitantes de edición, como la recepción.

CAPÍTULO 4. COMENTARIO DE TRADUCCIÓN

El tercer capítulo de *Unflattening* tiene como objetivo presentar el lenguaje icónico del cómic como una opción viable para crear y difundir el conocimiento universal. En primera instancia, Sousanis sitúa al lector en un mar inmenso al que identifica como el lenguaje general,¹³ según la distinción de Samuel Ichiye Hayakawa, en el que cada parte de la realidad se ve determinada por los límites del lenguaje de uso. Hayakawa se refiere al lenguaje visual como una herramienta para la integración del ser humano, estipulando que los lenguajes son representaciones de los hechos e ideas que permean en el mundo real, por lo que pueden ir más allá del prescriptivismo en un círculo social determinado. De la misma forma, Sousanis propone cuestionar los preceptos establecidos por Platón y Descartes, que han sido la base del conocimiento dentro del quehacer académico. Platón sostenía que el pensamiento era más confiable que las imágenes puesto que las imágenes pueden cambiar de acuerdo con las circunstancias, al mirar un objeto inmerso en un vaso de agua pueden observarse curvas que en realidad no están ahí, así, las imágenes nos llevan a trabajar con sombras de sombras (Murdoch, 1977). Descartes concluye a favor de ello mediante un experimento con velas de cera, en el que argumenta que la vista y la experiencia sensorial son fuentes poco fiables para el conocimiento científico (1641).

¹³ Hayakawa se refiere a lenguaje como el que utilizan tanto los seres humanos como los animales para comunicarse unos con otros, de esta forma establece que “mientras los animales no utilizan más que unos cuantos gritos, los seres humanos emplean sistemas extraordinariamente complicados de farfullar, silbar, gorgotear, cloquear y arrullar, que reciben el nombre común de lenguaje, con el cual expresan y comunican lo que pasa por sus sistemas nerviosos” (Hayakawa, 1967 [1949]): 24).

4.1 ¿Qué es *desaplanarse*? Análisis del capítulo “The Shape of Our Thoughts” de

Unflattening.

Sousanis problematiza la separación de la imagen y la palabra, sobre todo la “desconfianza” a la imagen, mediante conceptos relativos a la perspectiva, como la refracción de la luz y la proyección de los mapas, que unen la experiencia de la percepción con el razonamiento crítico para discernir los fenómenos subyacentes en cada ocurrencia. Argumenta que la interdependencia de la imagen y la palabra en la simultaneidad de la página hacen del lenguaje icónico un medio ideal para la creación y transmisión del conocimiento. En lugar de tomar el lenguaje verbal como el medio de comunicación privilegiado para la expresión, la transmisión y comprensión de nociones complejas o del conocimiento científico, Sousanis propone el medio del cómic como una opción de lenguaje integral: “cualquier modo individual sólo proporciona una visión parcial”. Así, “The Shape of Our Thoughts” presenta la tesis principal de *Unflattening*.

4.1.1 Multimodalidad y secuencialidad

Unflattening utiliza el medio del cómic, según las características que se han expresado en el capítulo tres de esta tesis, por lo que el lenguaje icónico, mediante el cual está formado el libro, permite identificarlo como un libro multimodal. La manera en la que los dibujos se combinan con el texto corresponden a un tipo de vocabulario específico en que la composición introduce un desarrollo argumentativo a partir de las disposiciones de las figuras en viñetas o macroviñetas. Para explicar mejor la manera en la que “The Shape of Our

Thoughts” maneja la multimodalidad es importante reconocer primero qué figuras aparecen en las páginas para después establecer el tipo de distribución que tienen.



Imagen 33, *El lenguaje de la visión*

Mencionaba en el apartado 3.1 “Acercamiento y caracterización del *cómic*” que las decisiones de cada dibujante corresponden a un estilo propio. En el caso de Sousanis, las ilustraciones son hechas a mano inicialmente y, más tarde, digitalizadas. Parte de este proceso puede verse en los numerosos borradores que se presentan al lado de la lista de referencias bibliográficas al final del libro. El estilo de Sousanis en general es realista y

con mucho detalle. Ejemplo de ello es la *Imagen 33* en la que aparece una deconstrucción gráfica de *La Gioconda* (1503) de Leonardo Da Vinci, en una referencia a la portada del libro *Language of vision* (1944) de Gyorgy Kepes, con ensayos introductorios de S. Giedion y S. I. Hayakawa (*Imagen 32*). Los trazos no son simples o generales en cuanto a la forma de hacer los trazos, las proporciones y las medidas.



Imagen 32, *Unflattening* página 90



Imagen 34, *Unflattening* página 132

Este realismo está, además, íntimamente ligado con los planteamientos del libro. Se discute la fisiología de la percepción, al mismo tiempo que los cambios de perspectiva ocurren directamente sobre la página: mientras más detalles muestran las imágenes, mejor se refleja la referencia en turno y, por ende, más complejo es el sujeto o tema que denota. Así sucede con los *flatlanders*, en los primeros capítulos se muestran como figuras genéricas que asemejan a muñecos de fábrica en una banda de la línea de producción (*Imagen 35*). Sin embargo, en el transcurso de la obra, se presentan más detalles en sus rostros y en sus gestos, hasta que toman características humanas en el capítulo final (*Imagen 34*). Al adquirir una percepción más compleja de lo que nos rodea a partir de cómo nos comunicamos, como al emplear el método multimodal, desafiamos lo *plano*, nos *desaplana*mos.

Este realismo está, además, íntimamente ligado con los planteamientos del libro. Se discute la fisiología de la percepción, al mismo tiempo que los cambios de perspectiva ocurren directamente sobre la página: mientras más detalles muestran las imágenes, mejor se refleja la referencia en turno y, por ende, más complejo es el sujeto o tema que denota. Así sucede con los *flatlanders*, en los primeros capítulos se muestran como figuras genéricas que asemejan a muñecos

En el tercer capítulo se presentan las nociones que permiten comenzar con esta transformación. Los elementos que pueden encontrarse en este capítulo son signos lingüísticos, signos tipográficos y signos pictóricos. Los signos lingüísticos aparecen en cartelas, cartuchos, globos de pensamiento y paratextos. Los signos tipográficos son las variaciones de fuente que ocurren en dichos elementos lingüísticos, como el uso de itálicas, negritas, la distribución de las letras mayúsculas y minúsculas o los espacios entre las palabras. Los signos pictóricos son dibujos (de figuras humanas, referencias culturales, objetos) y diagramas que funcionan como representaciones mentales de la información teórica. En lugar de llevar a los personajes paso a paso, las ideas se presentan directamente en la página desde una perspectiva en primera persona. Las conexiones se establecen dentro del mar de



© 2014 NICK @OUSANIS NICUSANIS@GMAIL.COM WWW.SPINNEYBANDCUT.COM

Imagen 35, *Unflattening* página 6

pensamientos en el que el *flatlander* está sumergido. Las viñetas se moldean para representar cada nuevo concepto que el autor introduce, como si se tratara de la forma en la que el personaje expande su visión del mundo. De las páginas que componen el tercer capítulo (50-67), aparecen siete que he clasificado como composiciones simultáneas. Es decir, la manera en la que interactúan los elementos involucra a la totalidad de la página, sin las pausas

temporales y/o espaciales que permitirían las viñetas, por lo que estas composiciones simultáneas se comportan como macroviñetas en las que todo ocurre al mismo tiempo. Las macroviñetas que conforman *Unflattening* permiten una interacción de los elementos que no es lineal. En lugar de ello, los dibujos que atraviesan la página motivan a una lectura simultánea, Frederik Byrn Kehler se refiere al efecto como una red en la que los distintos nodos llevan a nuevos caminos, por lo que el ojo “puede vagar” por la página (2017: 16). La forma de la página es, entonces, una interconexión, “una estructura rizomática”, en lugar de seguir una secuencia narrativa de cuadro por cuadro.



Imagen 37, *Unflattening* página 54



Imagen 36, *Unflattening* página 63

Las composiciones simultáneas del capítulo tres están en las siguientes páginas: 51, 52, 54, 55, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67. Cada una de estas guarda una relación distinta entre las figuras que la componen, aunque en general los signos lingüísticos en cartelas o cartuchos están colocados para que su lectura sea de izquierda a derecha y de arriba-abajo, como se muestra en los siguientes ejemplos (*Imagen 36*, *Imagen 37* e *Imagen 38*). Las cartelas trasladan la información teórica, los signos lingüísticos, en la misma secuencia de lectura del inglés y el español, mientras que los signos pictóricos se diseminan por todo el espacio. La *imagen 36* de la página 54 muestra la cabeza de un “flatlander” que se asoma fuera del agua, esta es la presentación del capítulo: la manera en la que “los lenguajes son el aire en el que respiramos, el mar en el que nadamos”.



Imagen 38, Unflattening página 67

Más tarde, la *Imagen 37* retoma el concepto de rizoma que establece en la página 62 (*Imagen 12*) para asociarlo de forma visual con la manera en que pensamos, el cerebro se presenta como un rizoma y cómo esta perspectiva unificadora nos permite comprender experiencias y conceptos complejos a través de los lenguajes (*Imagen 38*). Como describe Horacio Muñoz Fernández, en la obra de Sousanis “el dibujo es una forma de pensamiento

que reflexiona, con acierto y profundidad, sobre la necesidad de integrar lo visual en nuestra manera de pensar” (2017). Los íconos y los motivos repetidos a lo largo del capítulo, como las raíces, los “flatlanders”, las formas en espiral o los círculos, ayudan a vincular dibujos y conceptos distantes que van más allá de la progresión lineal y secuencial narrativa. Así, *Unflattening* es una experiencia secuencial y simultánea. La relación que guardan los elementos es de *enriquecimiento (enhancement)* ya que el texto provee información circunstancial referente a la imagen, por lo que el grado de significación entre cada uno de los modos es menor, ninguno es más significativo que el otro, por ello, ambos son esenciales.

4.1.2 La forma y el contenido

La secuencialidad del cómic como medio lo hace ideal para presentar narraciones y procesos. Algunos sostienen que la narrativa es la definición del medio, la manera en la que el ser humano crea conexiones entre imágenes próximas. (Abbott, 1986; Abel y Madden, 2008). Sin embargo, existen cómics de no ficción que utilizan un personaje narrador, como una especie de guía que une los conceptos en una narración (por ejemplo, Ayers y Alexander-Tanner, 2010; Gladstone y Neufeld, 2011). En estos casos, los creadores suelen utilizar los cómics para comunicar procesos, por ejemplo, los manuales del M16 para los soldados de Will Eisner (2011). De la misma forma, *Unflattening* no tiene una voz narrativa, es decir, no desarrolla una historia o secuencia a partir de un personaje. Sousanis saca provecho de la facilidad de los cómics para explorar procesos de forma clara y comprensible, incluso para

los lectores sin un conocimiento técnico significativo del tema. Su voz es la de un profesor que, a través de las viñetas, añade capas de significado a una explicación ensayística.

De acuerdo con la noción de *registro* de Halliday (1983 [1978]) de la gramática sistémico-funcional, las opciones con las que el hablante cuenta son potenciales de significado que están condicionadas formal y socialmente. El sistema de opciones se conforma por un conjunto de paradigmas disponibles en los que el hablante, en su faceta de autor, manifiesta sus decisiones en el texto en función de la situación en la que ese texto se produce, es decir, el contexto determina si una opción resulta más adecuada que otra. Así, los textos son procesos situacionales y el registro es una variedad de uso determinada por dicha situación (Halliday, 1979). El contexto, entonces, es entendido como la situación inmediata en la que se usa la lengua de acuerdo con su convencionalidad cultural (Halliday, 1979; Halliday y Hasan, 1976) y se define a partir de tres elementos: el *campo*, el *tenor* y el *modo*. El *campo* es el conjunto de actividades en las que la lengua cumple un papel cultural determinado, el *tenor* se refiere a relación entre los participantes y el *modo* al canal por el cual se realiza el intercambio (Menéndez, 2010). El *campo* en el que el cómic se lleva a cabo es usualmente coloquial con una función social asignada de entretenimiento. Sin embargo, este cómic en particular se desarrolla en un campo académico con una función argumental. En cuanto al *tenor*, la relación entre los participantes es de uno a varios, un emisor a varios receptores; sin embargo, se establece una relación de familiaridad al usar pronombres que incluyen al receptor (*our*). Por último, el *modo* es un medio visual-escrito por un canal impreso o digital.

Así, la voz del autor maneja un lenguaje formal, académico, propio de un trabajo de investigación que tiene como objetivo obtener un título de doctor. Sin embargo, los dibujos

y la composición establecen una dinámica lúdica con el lector dado a la naturaleza del medio del cómic. Tal como un profesor, la voz narrativa explica los conceptos a sus alumnos y se crea un ambiente en el que se comparte la información, más que dictarla como única y verdadera. El sustento académico con el que cuenta la obra consiste en las múltiples anotaciones que acompañan a cada uno de los capítulos, así como un apartado final con todas las referencias bibliográficas. El aparato de notas contiene información detallada sobre las referencias tanto en los signos lingüísticos como en los signos pictóricos. Sobre el tercer capítulo, por ejemplo, es entre estas páginas donde se encuentra la aclaración en cuanto al uso de *relay* y *anchor* en las cartelas de introducción.

En toda traducción deben de considerarse los rasgos ortotipográficos propios del medio. Sin embargo, cuando se trata del cómic no se puede olvidar que cada uno de los demás elementos lingüísticos y tipográficos tienen un uso y un significado, como la espacialidad entre los caracteres: “En calidad de traductores, deberemos prestar especial atención a los rasgos ortotipográficos propios de la historieta, como los puntos suspensivos, los signos de exclamación o los guiones tan utilizados en el cómic estadounidense” (Mayor, 2021: 14). Por ejemplo, Sousanis usa el guión largo, que en inglés se coloca separado de las palabras que le preceden y le siguen por un espacio, mientras que en español el guión va unido a la palabra anterior. Mayor señala que el guión que está separado por espacios se traduce como dos puntos “:” en textos científicos o como puntos suspensivos “...” en textos más generales (2021). La traducción de *Unflattening*, como puede verse, requiere de gran atención al detalle, por lo que a continuación me detendré en algunos ejemplos para explicar el desafío que representan y mi propuesta de solución.

4.1.3 Desaplanarse

Si ser un *flatlander* indica para Sousanis una aceptación tácita de todos los preceptos, andar por el mundo como parte de una cadena de producción dentro del mercado laboral, *desaplanarse* significa comenzar a expandir los bordes de nuestra visión a partir del profundo cuestionamiento de lo absoluto, de lo logocéntrico. Con ello, podemos reconciliar el papel que la imagen ha tenido en la historia, considerar nuevas interacciones que permitan una multiplicación y expansión del conocimiento. *Desaplanarse* es adquirir aquellas cualidades que pueden encontrarse en el cómic como son la multimodalidad, la secuencialidad o la simultaneidad, es pensar de manera rizomática y conciliadora.

4.2 Desafíos y estrategias en la traducción de *Unflattening*

La traducción del tercer capítulo de *Unflattening* implica algunos desafíos directamente relacionados con las características presentadas previamente, tanto las relacionadas con el medio del cómic en general como aquellas exponenciadas por el autor para argumentar sus objetivos: la multimodalidad, la secuencialidad y la simultaneidad de los signos pictóricos, los signos lingüísticos y los signos tipográficos. Rasgos que se relacionan con la limitación del espacio, por ejemplo, ortotipográficos que son propios del cómic estadounidense, y que aparecen en la obra de Sousanis, como los puntos suspensivos, los signos de exclamación o los guiones.

Existen dificultades propias derivadas de la traducción del cómic como un medio multimodal: desde la limitación espacial hasta el tratamiento de los elementos visuales. *Comics in Translation*, editado por Federico Zanettin (2008) aborda la traducción del cómic

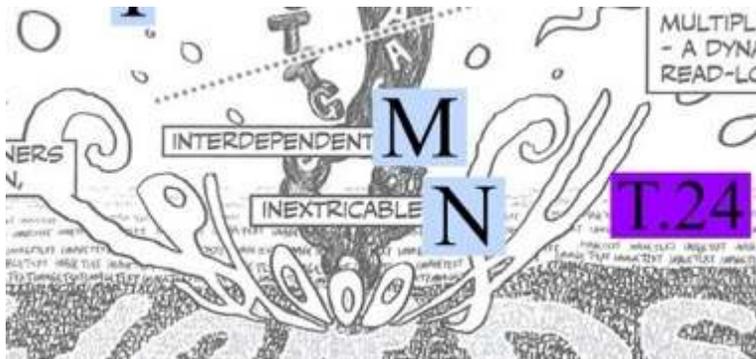
de forma multidisciplinar y complementaria. Por ejemplo, Celotti (2008) ve al traductor como un investigador semiótico, Kaindl (2004, 2010) se sitúa entre la traductología y la sociología.

Según el método tradicional que describe Carlos Mayor en su artículo “Reflexiones sobre el proceso de traducción de un cómic a partir de la nueva edición de *Persépolis*” (2021), las editoriales de cómics se cobran según las páginas del original: se acuerda un precio por unidad sin importar la cantidad de texto en cada una, puesto que siempre implican tiempo y trabajo del traductor para “suministrar el diálogo que no figura” (Eisner, 2003: 58). A continuación, me detendré en algunos casos representativos para establecer el tipo de estrategia de traducción que he decidido aplicar, así como el razonamiento detrás cada una de las decisiones.

4.2.1 Signos pictóricos

La parte pictórica del cómic proporciona información a través de elementos como las viñetas, el color, las líneas de velocidad, la perspectiva, formato, entre otros, es la composición general de la imagen la que entabla las relaciones entre estos.

El siguiente es un ejemplo que se encuentra en la página 64 y corresponde a una composición simultánea:



Ejemplo 10. Signos pictóricos

En este caso, lo he señalado con la etiqueta T.24 ya que es información de tipo lingüística en un loci de traducción paratextual. Es decir, es paratextual porque el dibujo está fuera de una viñeta, pero también es la representación gráfica de la onomatopeya que expresa la caída de un objeto al agua. Las onomatopeyas “tienen una función fonética y visual” (Mayor, 2021: 17), se traducen de acuerdo con los sonidos disponibles en cada lengua para reproducir el fenómeno específico al que se está refiriendo la imagen, de modo que agregan un sentido más a la atmósfera narrativa visual. La traducción de onomatopeyas resulta una de las partes con mayor libertad creativa del proceso. Aunque, cabe mencionar las múltiples guías que existen para estandarizar las variantes en cada lengua, por ejemplo, por parte de La Fundación del Español Urgente, FundéuRAE, la institución promovida por la Real Academia Española (RAE) y la Agencia EFE, no es posible establecer una lista definitiva de todas las onomatopeyas existentes. Por lo que, según se muestra en estudios como el de “La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas” de Hiroko Inose, los traductores toman decisiones de acuerdo con ciertos casos:

1. Cuando existen equivalentes acuñados en la lengua meta, recurren a ellos, se acude a la *transmutatio*, la adecuación de los signos lingüísticos a su nuevo contexto de publicación. Inose menciona la traducción al español de *Pokipokipokipoki* como *¡Crac! ¡Crac! ¡Crac! ¡Crac!* (2009: 43). Aunque “en ocasiones se hace necesario un retoque de la imagen para incluir la traducción, lo cual supone una inversión adicional de tiempo y dinero por parte de la editorial” (Mayor, 2021: 17).
2. Cuando esto no es posible, existe la paráfrasis explicativa o la creación, también llamada *substitutio*. Usualmente la creación responde a un esfuerzo por reproducir el sonido con la combinación de consonantes y vocales más cercanas. Por ejemplo, la traducción al inglés de “Hitori de Hokuriku o *furari* to ryokou shite ite...” (“Viajando en Hokuriku solo, *sin plan...*”) como “I took a *random* trip by myself around the Hokuriku region...” (2009: 45).
3. Por último, siempre existe la opción de utilizar la misma onomatopeya que aparece en el original, la *repetitio*, bajo la consideración de que las representaciones son similares a los sonidos de la lengua meta, o, cuando el sonido está íntimamente ligado con una referencia cultural que aparece en la página. Esto ha ocurrido con



Imagen 39, *Unflattening* al coreano

otras traducciones de *Unflattening*, la versión al coreano por Chunghyo Bae y supervisada por Song Yohan, 언 플래트닝, 생각의 형태 *Ŏn p'ŭllaet'ŭning, saenggak ũi hyŏngt'ae* en 2016 (como se ve en la *Imagen 39*) no muestra modificación alguna de dicha onomatopeya.

P.	Cód	Tipo de signo	Loci	Reto	Ejemplo	Descripción
64	T.24	pictórico	paratexto	onomatopeya	"Splooosh"	Onomatopeya en forma de salpicón que lee "Splash"

Tabla 2, signos pictórico

He optado por la *transmutatio* para su traducción, así, adecuo las vocales a la onomatopeya “Splaaash”, según la convencionalidad en la que una entidad que cae al agua provoca un golpe inicial (*Spl-*), seguido por una liberación de aire continua (*-ash*) que asemeja el salpicado. Mantengo la misma cantidad de vocales en orden de mantener el número de caracteres que aparecen en la ilustración, además de que otorga un alargamiento temporal a la lectura para mimetizar el efecto auditivo de la cola de la sirena entrando al agua. Debido a esto, mi decisión implica rehacer el paratexto del dibujo (*substitutio*). Esta misma estrategia es la que tomó Érico Assis en su traducción al portugués publicada por editorial Veneta en 2017.

4.2.2 Signos lingüísticos

Los signos lingüísticos del cómic se encuentran en distintos loci de traducción por lo que tienen una función distinta. Por lo general, se ha buscado adecuar el número de caracteres para tomar el mismo espacio que en la página original y cuidar la composición de los elementos para que las modificaciones pictóricas (*transmutatio*) fueran mínimas. Las traducciones de los signos lingüísticos que forman las citas teóricas y literarias representan uno de los desafíos más constantes en el libro, así como el uso de términos especializados que pertenecen a corrientes teóricas específicas. La estrategia de traducción a seguir, entonces, fue determinada a partir del objetivo que tenían los signos lingüísticos según su loci de traducción. Es decir, es más práctico y frecuente que la información en las cartelas o cartuchos se modifique, ya que la información paratextual forma parte del dibujo y de la simultaneidad, como ocurre con el ejemplo anterior de los signos pictóricos, lo cual involucra rehacer la ilustración en turno.

4.2.2.1 Citas

Sousanis ofrece una demostración de que el arte secuencial es una alternativa académica vital a las restricciones de lo visual o lo verbal, ya que recontextualiza las voces existentes en el medio académico que han establecido las formas de hacer conocimiento. ¿Cómo? Al reintroducir el elemento pictórico en el discurso como signo central en la creación de significado. El libro ofrece una invitación a unirse a la danza de palabras e imágenes, puesto que invita al lector a utilizar el pensamiento crítico y desarrollar sus habilidades de percepción, por ejemplo, con el uso del cómic como herramienta discursiva.

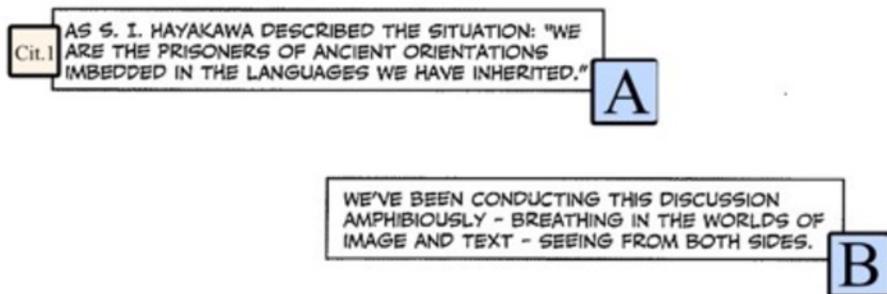
Sousanis explora esta opción con sus secuencias argumentativas y narrativas, así como la introducción de citas. La polifonía, por ejemplo, presenta las preconcepciones en las que se inserta el cómic e implementa la duda necesaria para intentar convencer al receptor de sus aseveraciones. A lo largo de *Unflattening*, Sousanis introduce múltiples autores para sustentar sus argumentos de investigación. Según las características de los materiales citados, pude identificar dos clases de origen bibliográfico: citas teóricas y citas literarias. El capítulo en cuestión presenta explícitamente a Hayakawa, Platón, Descartes, Susanne Langer, Iain McGilchrist, David Lewis, Nelson Goodman, Chris Ware y Bertrand Russell. También, aparecen referenciadas en las notas finales poetisas como Anais Nin, Adrienne Rich, Maya Angelou, Sylvia Plath, Emily Dickinson, Dorothy Woodsworth y Sappho. Al realizar una traducción al español, cabe considerar que los autores tienen diversas nacionalidades y sus obras están escritas en diferentes lenguas, de modo que una opción es hacer una traducción indirecta a partir del inglés, o bien, otra alternativa sería hacer la búsqueda de otras traducciones al español que se hayan hecho desde el texto fuente. A continuación presento

algunos ejemplos de las citas encontradas junto con la estrategia de traducción propuesta para cada caso.

4.2.2.1.1 Citas teóricas

El enunciador principal delega partes de su discurso para cuestionar la validez de su perspectiva en la interacción de voces que conforma la enunciación. En las secuencias narrativas, el mundo representado a través de los signos pictóricos sigue la situación de la enunciación que presenta el interlocutor en los signos lingüísticos y entabla una conversación con el receptor a partir de los signos tipográficos. La tipografía y las marcas de isotopía estilística interpelan al enunciatario al dar cuenta de la interpretación que el narrador da a cada una de las voces que introduce en su discurso. Así, la heterogeneidad es mostrada, pues el enunciador indica las palabras que ha tomado de otros mediante comillas, cambios de fuente, bastardillas o itálicas (di Stefano y Pereira, 2017: 57).

En cuanto a las formas de la heterogeneidad mostrada, utiliza la forma de discurso directo (DD), el cual es propio del discurso académico para explicitar la responsabilidad de las aseveraciones:



Ejemplo 11, Cita teórica

Ejemplo 11: AS S. I. HAYAKAWA **DESCRIBED** THE SITUATION: “WE ARE THE PRISONERS OF ANCIENT ORIENTATIONS IMBEDDED IN THE LANGUAGES WE HAVE INHERITED.”

El *ejemplo 11*, en el que resalto con rojo las marcas textuales de heterogeneidad, encadena la enunciación que cita, la de la voz dominante y la enunciación citada, correspondientes con las palabras de Hayakawa y Platón de forma textual. Las citas se diferencian del resto con el uso de comillas luego de dos puntos, así como el verbo introductorio (*described*, “describió”).

Signos lingüísticos					
P.	Loci	reto	Ejemplo	Traducción	Estrategia
53	cartela	cita teórica	"WE ARE THE PRISONERS OF ANCIENT	"SOMOS PRISIONEROS DE ORIENTACIONES ANTIGUAS QUE	<i>transmutatio</i>

			ORIENTATIONS IMBEDDED IN THE LANGUAGES WE HAVE INHERITED."	ESTÁN ARRAIGADAS EN LOS IDIOMAS QUE HEMOS HEREDADO".	
--	--	--	---	--	--

Tabla 3, cita teórica

El libro de Hayakawa *Language in Thought and Action* (1941) es una lectura obligatoria en muchos cursos universitarios de semántica y consiste en una respuesta a los peligros de la propaganda, por ejemplo, la utilizada por Adolf Hitler para persuadir la opinión de millones de personas. La cita de Hayakawa es la primera que aparece en el capítulo, en la página 53, por lo que la indico con la nomenclatura *Cit. 1*. La cita captura inmediatamente la atención de su enunciatario al aparecer en la primera cartela o recuadro (A) de una página con texto mínimo. Así, la imagen predomina y muestra una figura inmersa en el agua: es el *nosotros* inmerso en lo preconcebido.

Tanto para las citas teóricas como las citas literarias he recurrido a utilizar traducciones previas que cumplieran con alguna de las siguientes características:

- 1) Traducciones directas de su idioma y/o publicación original.
- 2) Publicaciones en las que se mencionara el nombre de la persona que realizó la traducción, así como sus colaboradores editoriales.
- 3) Editoriales científicas y académicas valoradas de forma positiva por el sistema de información SPI (Scholarly Publishers Indicators), proyecto desarrollado

por el grupo de investigación especializado en el estudio del libro académico del CSIC (Consejo Superior de Investigaciones Científicas), ÍLIA (Investigación sobre el Libro Académico), que trata de medir las opiniones de expertos en Humanidades y Ciencias Sociales.

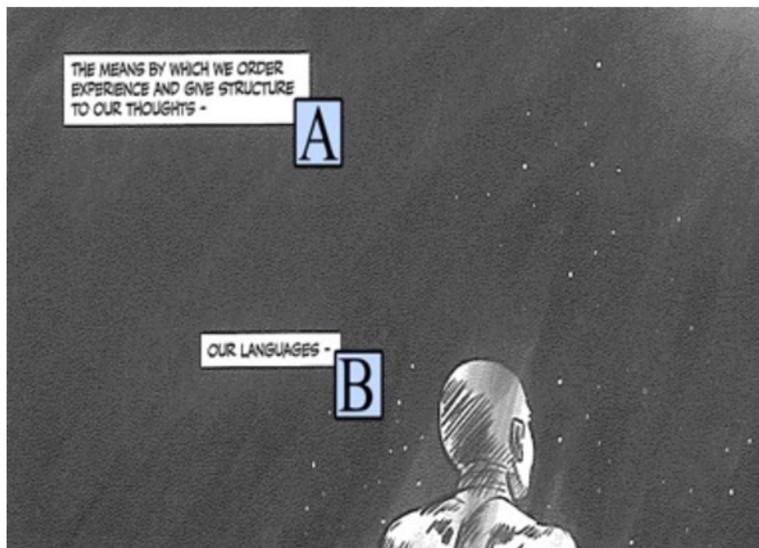
Sin embargo, las traducciones no se han retomado íntegramente dado a las limitaciones de espacio que involucran las cartelas, los globos o las macroviñetas del cómic original. He tomado en cuenta el número de los caracteres en cada instancia y he hecho las modificaciones necesarias de acuerdo con el sentido de la información propuesta. Así, Enrique L. Revol traduce “We are the prisoners of ancient orientations imbedded in the languages we have inherited” como “Somos prisioneros de antiguas orientaciones que están profundamente arraigadas en los idiomas que hemos heredado”. La cita original cuenta con 14 palabras, mientras que en Revol son 15, por lo que en mi traducción aparecen las mismas 14 palabras: “Somos prisioneros de orientaciones antiguas que están arraigadas en los idiomas que hemos heredado”. Esto es necesario porque la cita aparece en una cartela, es decir, es importante respetar la distribución del espacio dentro del recuadro para disminuir las modificaciones pictóricas en la página.

4.2.2.1.2 Citas literarias

Además de la presentación anterior de las citas, Sousanis propone un ejercicio en el cual se deben aceptar todas las formas existentes de conocimiento como posibilidades reales, por lo que no existe una segregación entre las fuentes de las que se nutre *Unflattening*. Es decir, Sousanis incluye a Hayakawa, Langer y Hemingway en una misma página.

El material visual es utilizado por grupos de personas que no pueden o tienen problemas para leer, aunque el cómic suele asociarse con un público joven, los creadores y lectores son parte de múltiples grupos sociales. La combinación de códigos, temas y soportes ayudan a su distribución en distintos ámbitos comunicativos. *Unflattening*, sin embargo, se orienta a los jóvenes estudiantes angloparlantes por su contexto de publicación: una tesis doctoral escrita por un profesor y publicada en una editorial universitaria en idioma inglés. Por lo que promueve el cuestionamiento a la validez y efectividad de las convenciones que se mantienen dentro de las instituciones educativas.

El *yo* corresponde a la voz enunciativa del locutor y a lo largo del capítulo aparece con el pronombre plural de primera persona *We*, el cual marco en el siguiente ejemplo con un subrayado:



Ejemplo 12: THE MEANS BY WHICH WE ORDER EXPERIENCE AND GIVE STRUCTURE TO OUR THOUGHTS¹⁴

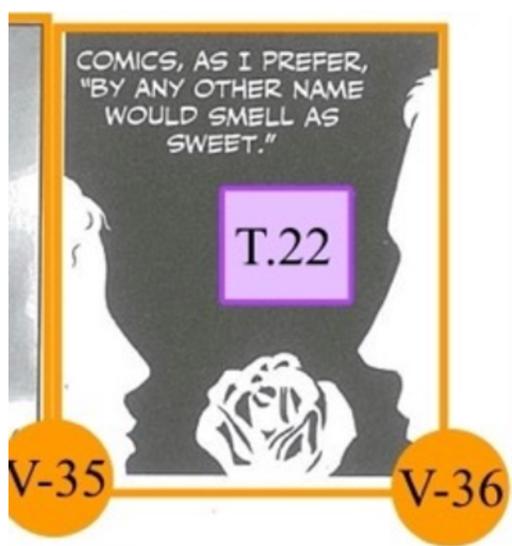
La introducción de la primera persona en el ensayo académico responde a la necesidad de agencia que se requiere en los trabajos de

Ejemplo 12, Unflattening página 51 investigación. Esta tendencia se aleja de la noción tradicional de la escritura académica como

¹⁴ El *Ejemplo 14* pertenece a la página 51. Lo presento en versalitas, ya que en el cómic aparecen en mayúsculas en el cómic.

distante e impersonal, hacia el reconocimiento de que la escritura académica no necesita estar totalmente desprovista de la presencia del escritor. *We* involucra directamente al receptor, entabla la discusión desde un “nosotros”, “nosotros” los que vivimos en este mundo y experimentamos todo lo que puede ofrecernos, el cual se opone a un “ellos”; “ellos” que han expresado opiniones y teorías sobre cómo debemos concebir todo lo que nos rodea, los otros autores que introduce, quienes han causado la separación actual entre la palabra y la imagen.

Hay, de cualquier forma, una única mención del interlocutor bajo el pronombre singular de primera persona “I” en la página 60, la cual funciona como una composición simultánea:



Ejemplo 13: COMICS, AS I PREFER, “BY ANY OTHER NAME WOULD SMELL AS SWEET.”

Cabe mencionar que la ocurrencia de la primera persona es la única en todo el capítulo, el interlocutor se separa del nosotros y asegura su postura. Esto ocurre después de enumerar las denominaciones que se le han dado al cómic como medio, sostiene que a

Ejemplo 13, Cita de Shakespeare pesar de sus diferencias, para él como autor y

creador, todas las expresiones del cómic mantienen la característica principal: la secuencialidad de las imágenes yuxtapuestas (Sousanis, 61). Esta cita paratextual corresponde a la instancia número 22 (T.22) del capítulo y aparece en la viñeta 36 de la página, por lo que la clasifíco como V-36. Es paratextual puesto que no aparece dentro de una cartela o cartucho, se unifica con el fondo de la viñeta.

La heterogeneidad mostrada a partir de las comillas es, asimismo, una cita perteneciente al “Segundo Acto”, “Segunda Escena” de *Romeo y Julieta* de William Shakespeare, en la cual los protagonistas se encuentran en el balcón declarándose su amor. Julieta le confiesa a Romeo que su apellido no cambia su esencia, así como las rosas expedirían el mismo olor si cambiaran de nombre: “by any other name, would smell as sweet”. Para Sousanis, la esencia del cómic no cambia, sin importar el nombre bajo el que se publique el medio.

P.	Cód.	Loci	reto	Contexto	Traducción	Estrategia
60	Cit.17	cartela	cita literaria	"BY ANY OTHER NAME WOULD SMELL AS SWEET."	"BAJO CUALQUIER OTRO NOMBRE MANTENDRÍAN SU DULZOR".	<i>transmutatio</i>

Tabla 4, cita literaria

En cuanto a los múltiples debates en torno a la designación del cómic, el autor se alinea con Will Eisner (1996), quien define el cómic como “arte secuencial”, es decir, las imágenes individuales se encuentran juntas en la página y forman una secuencia narrativa. No se limita a un género, ni tipo de materia, proceso de creación o estilo. Thierry Groensteen en “The Impossible Definition” (2009) considera que dicha definición ayuda para establecer un criterio amplio que no elimina las distintas formas existentes del cómic, se refiere a solidaridades icónicas, imágenes interdependientes yuxtapuestas que están determinadas plástica y semánticamente por su coexistencia en la página. Las secuencias de imágenes, entonces, comunican sin necesidad de recurrir a signos lingüísticos, *cómic* es la palabra

genérica en cuanto al medio impreso y también puede significar a un objeto específico como *comic strip* o *bandes dessinées* (Groensteen, 2009: 128-130).

Asimismo, en el cómic se articulan más de un modo de organización del discurso, pues Sousanis dispone una obra heterogénea con secuencias envolventes en la que la secuencia dominante es la argumentación, mientras que las secuencias secundarias son la narración, la descripción y la explicación (Herrero Cecilia, 2006: 105-106).

El sujeto enunciador modaliza su discurso en función del objetivo planteado: convencer al receptor de que la separación entre la imagen y la palabra no manifiesta las interconexiones necesarias para entender el mundo. *Unflattening* es un proyecto de investigación en torno al cómic como forma de aprendizaje que se sirve del relato del trayecto de un personaje e íconos, los cuales buscan hacer una representación del mundo real. La narración está “tan íntimamente instaurada en nuestra manera de comprender el mundo, de acercarnos a lo que no conocemos y de dar cuenta de lo que ya sabemos” (Calsamiglia y Tusón, 1999: 270).

4.2.2.2 Términos especializados

Sousanis utiliza la psicofísica de la percepción para sustentar su hilo argumentativo al presentar la perspectiva visual como metáfora de la producción de conocimiento. Sugiere que las revelaciones provienen del punto de encuentro entre diferentes puntos de vista y que la suma de aportaciones ayuda a observar un fenómeno de una forma más completa. Por lo tanto, *desaplanarse* se refiere al proceso de comprensión de un universo que Sousanis describe como *rizomático* en una referencia terminológica a Deleuze y Guattari, de forma complementaria, en la que lo plano constituye la reducción de individualidad hasta producir

una mentalidad uniforme. Es decir, cuando se condensan demasiadas perspectivas, se reúnen en una única masa visible (Horrigan, 2014: 5).

Las ideas en las que se sostiene la investigación, a pesar de ser complejas y necesitar de grandes cantidades de horas para su estudio, se presentan con claridad. El discurso se dirige a un público que se relaciona con los conceptos por primera vez o que está en proceso de recordarlos para interactuar con la exposición del cómic. Según lo concibe Heike Jüngst, *Unflattening* no deja de ser un cómic educativo: cómics escritos específicamente para informar, cambiar el comportamiento de los lectores o instruirlos para realizar una tarea (Jüngst, 2008: 173). Al igual que la aventura de matemáticas puras y la dimensionalidad, la fantasía de espacios poblados por figuras geométricas, de Edwin A. Abbott, *Flatland. A romance of many dimensions* o *Planilandia*, como aparece el título en la traducción de José Manuel Álvarez Flórez, Sousanis busca instruir sobre la percepción.

En el capítulo tres, la voz enunciativa cuestiona las ideas dualistas de Platón y Descartes. Para Platón, el mundo fenoménico es una copia de una imagen original. La metafísica platónica descansa, entonces, en el supuesto de que la imagen es una copia en etapas sucesivas que se alejan cada vez más de la idea original (“sombras de sombras”), por lo cual, el arte y la poesía son parte del mismo proceso metafísico de imitación (*mimesis*) (Porter, 2010). De forma parecida, Descartes duda sobre la veracidad de los sentidos en el *Discurso del Método* y las *Meditaciones* al argumentar, por ejemplo, la manera en que las estrellas lucen mucho más pequeñas de lo que son o el dolor que parece sentirse en un miembro amputado (Tello, 2019). Cuando la *refracción* hacía que un objeto sumergido en el agua pareciera doblarse, la impresión visual “errónea” era corregida por el intelecto. En cada instancia se asume, entonces, que no es posible confiar en la imagen como fuente de

conocimiento. En lugar de ello, Descartes insiste en la veracidad dispuesta por la razón, en la *Tercera meditación* dice: “no puede haber ninguna otra facultad en la cual confíe tanto como en esta luz, y que pueda enseñarme que esas cosas no son verdaderas” (Tello, 2019: 41). Por lo que es solamente a través de la noción de “pienso, luego existo”, una traducción al español ya establecida canónicamente, que podemos experimentar el mundo.

Estas perspectivas se oponen a lo que conciben teóricos y filósofos de la percepción visual, el arte y su expresión en torno al lenguaje como Bertrand Russel (1872-1970), Susanne Langer (1895-1985), S.I Hayakawa (1906-1992), Nelson Goodman (1906-1998), Michael Baxandall (1933-2008), David Lewis (1941-2001), Edward Tupte (1942-), Perry Nodelman (1942-) e Iain McGilchrist (1953), a través de los cuales, Sousanis establece una postura integral, replantea la separación entre la imagen y la palabra, entre los sentidos y nuestra capacidad de conocimiento. Los semiólogos proponen que las imágenes existen en una doble realidad, “pues toda imagen es a la vez un soporte físico de información y una representación icónica” (Gubern, 1996: 52). La refracción, junto con el mapa Dymaxion o proyección de Fuller de la Tierra creada por Buckminster Fuller, aportan nuevas perspectivas a la discusión, al igual que el cómic: el significado llega a través de la simultaneidad de los elementos.

Cabré en “La terminología en la traducción especializada”, explica que los conceptos especializados son precisos, vehiculados con términos especializados, porque su significado se establece dentro de una estructura más amplia de conceptos aceptados y empleados por consenso científico: “Funcionalmente, los textos especializados son de carácter referencial e intentan reflejar la referencia del modo más eficiente posible” (Cabré, 2004: 14).

¿Qué quiere decir esto en relación con la traducción del cómic? Al considerar *Unflattening* un libro con un propósito educacional que utiliza términos especializados, el léxico puede presentar “distintos grados de opacidad” (Cabré, 2004: 14) de acuerdo al nivel de especialización que se maneje, así como de su función discursiva. Cuando se trata de textos académicos, siempre existe la posibilidad de mantener los términos y las citas en su lengua de origen, de manera que estos sean interpretados en su contexto original. Sin embargo, aunque Sousanis sí introduce elementos lingüísticos de materias especializadas, las variantes estilísticas del cómic, y de su función didáctica, pueden corresponderle variantes estilísticas textuales que se utilicen también en la lengua general, es decir, que sean claras aún sin un nivel de especialización. Lo cual implica que los términos y las citas sean traducidas a la lengua de recepción, en este caso, al español.

Cuando se trata de contenidos que requieren un nivel de formación especializada, la persona que traduce puede adoptar diferentes niveles de implicación. En mi caso particular, dado a las características del trabajo de investigación, he decidido concentrarme en el primer nivel (Cabré, 2004: 17). El cual consiste en identificar los conceptos especializados vehiculados en un término y encontrar una solución a través de otros traductores e investigadores con más experiencia. En este caso, me he apoyado en traducciones anteriores que cumplen con las características esbozadas anteriormente.

Por ejemplo, Leonardo Tello en su estudio y traducción de *Descartes: un estudio de su filosofía por Anthony Kenny*, comenta la traducción que hace Kenny del término polisémico *esprif* del francés que utiliza Descartes. Kenny traduce *mind*, ‘mente’, en lugar de *alma* o *espíritu*, como lo hace Vidal Peña en la edición de Alfaguara, *Meditaciones metafísicas con objeciones y respuestas* (1977), otra referencia que tomé en cuenta al hacer

mi traducción de las citas y términos en cuestión. La edición que cita Sousanis para *Unflattening*, también traduce *mind*, de acuerdo con la tradición pragmática anglosajona, la cual se aleja del empirismo para adentrarse en una filosofía metafísica. Para ellos, Descartes indaga acerca de la sustancia del pensamiento, de la mente humana, alejada de cualquier idea de Dios o del mundo sensible: “Hume propone un empirismo naturalista en el sentido de que se niega a aceptar cualquier apelación a lo sobrenatural en la explicación de la naturaleza humana; y su objetivo es explicar la forma en que la *mente* funciona de manera coherente con una imagen newtoniana del mundo” (Tello, 2019: 24).

Por lo tanto, también he optado por traducir como *mente* y *mental* aquellas partes del dualismo terminológico y cartesiano que se encuentran en la página 54 y 55, si bien el resto de la traducción tiene su base en la realizada por Vidal Peña. En la siguiente tabla presento los fragmentos citados en contexto y señalo con *itálicas* las menciones del término *mind* y su traducción como *mente* y *mental*, cabe mencionar que esto es para usos de la explicación en turno y estos términos en específico no aparecen resaltados así en el cómic.

P.	Loci	Ejemplo	Traducción	Estrategia
54	paratexto	But I need to realize that the perception of the wax is neither a seeing, nor a touching or an imagining. Nor has it ever been, even though it previously seemed	Pero debo comprender que lo que percibimos de la cera no es una visión, un tacto o una imaginación, y no lo ha sido nunca, aunque antes	<i>repetitio,</i> <i>transmutatio</i>

		<p>so; rather is an inspection on the part of the <i>mind</i> alone. This inspection can be imperfect and confused, as it was before, or clear and distinct, as it is now, depending on how close I pay attention to the things in which the piece of wax consists.</p>	<p>lo pareciera; más bien es una inspección <i>mental</i>, la cual puede ser imperfecta y confusa, como lo era antes, o clara y nítida, como lo es ahora, según atienda más o menos a las cosas que están en ella y de las que consta.</p>
55	cartela	<p>For since i now know that even bodies are not, properly speaking, perceived by the senses or by the faculty or imagination, but by the intellect alone, and that they are not perceived through their being touched or seen, but only through their being understood, I manifestly know that nothing can be</p>	<p>Porque ahora sé que incluso los cuerpos no son propiamente concebidos sino por el solo entendimiento, y no por la imaginación ni por los sentidos, y que no los conocemos por verlos o tocarlos, sino sólo porque los concebimos en el pensamiento, manifiesto que nada puede ser</p>

repetitio,
transmutatio

	perceived more easily and more evidently than my own <i>mind</i> .	percibido con mayor facilidad y evidencia que con mi <i>mente</i> .
--	--	---

Tabla 5, términos especializados

He aplicado la *repetitio*, al utilizar la traducción previamente señalada y la *transmutatio* al modificar ciertas estructuras para mantener el número de palabras en la página y el uso del término en cuestión. Vidal Peña traduce lo siguiente en el ejemplo de la página 55 que aparece arriba: “En efecto: sabiendo yo ahora que los cuerpos no son propiamente concebidos sino por el solo entendimiento, y no por la imaginación ni por los sentidos, y que no los conocemos por verlos o tocarlos, sino sólo porque los concebimos en el pensamiento, sé entonces con plena claridad que nada me es más fácil de conocer que mi *espíritu*” (1977: 30). Las itálicas en la cita son más y tienen el mismo propósito expresado arriba.

Asimismo, en la página 60 de este capítulo (*Imagen 40*) Sousanis introduce la noción de cómic según las ideas expuestas por Robert C. Harvey (1937-2022), Art Spiegelman (1948-), Thierry Groensteen (1957-), Scott McCloud (1960-) y Chris Ware (1967-). Es decir, el cómic no tiene una forma o estilo definido. El dibujo puede adecuarse al artista y contexto en turno. Las ilustraciones pueden entenderse como un espacio semiótico. El medio de comunicación artístico se forma a través de la correlación o diálogo de la solidaridad icónica: el dibujo transmite a partir de la composición de la página, la secuencialidad y la representación icónica. Así, los términos se identifican como distintas rosas en un jardín, o más bien, rosas en una página de *Unflattening*. He decidido presentar la página con el

marcado que expliqué en el capítulo de método de esta tesis, en lugar de su versión original, para hacer esta explicación más clara en cuanto a la posición de cada uno de los elementos lingüísticos a los que me refiero.



Imagen 40, términos de cómic (p. 60)

Mi traducción continúa con la integración y la expansión del concepto de cómic que se maneja a través de la metáfora visual de las rosas. Mantuve los nombres especializados correspondientes a realizaciones específicas del medio que pertenecen a una práctica cultural, apliqué la técnica de *repetitio*, por ejemplo, con el *manga* japonés (marcado como R en la

Imagen 40), las *bandes dessinées* francesas (marcado como T en la *Imagen 40*) o el *fumetti* italiano (marcado como U en la *Imagen 40*). Al mismo tiempo, utilicé la adaptación ortográfica al español, *cómic*, para *comic*.

Sin embargo, utilicé la *substitutio* para incluir algunas formas latinoamericanas del medio como la traducción acuñada de *historietas* por *comic books* (marcado como I en la *Imagen 40*). Mencioné a los *pepines* mexicanos en lugar de mantener la clasificación dual de *Image-Text* (marcado como O en la *Imagen 40*). Por último, añadí los *quadrinhos* brasileños, al igual que Érico Assis en su traducción al portugués, en lugar del término *commix* (marcado como P en la *Imagen 40*). Ello con el objetivo de mantener la apertura del medio a realidades no angloparlantes. El resto de los términos pueden verse en la siguiente tabla. Cabe señalar que el orden en el que están los términos está dado por su aparición al momento de lectura de la página:

P.	Cód.	Loci	Ejemplo	Traducción	Estrategia
60	Term.12	paratexto	<i>comic books</i>	<i>historietas</i>	<i>transmutatio</i>
60	Term.13	paratexto	<i>comics</i>	<i>cómics</i>	<i>transmutatio</i>
60	Term. 14	paratexto	<i>graphic novels</i>	<i>novelas gráficas</i>	<i>transmutatio</i>
60	Term. 15	paratexto	<i>sequential art</i>	<i>arte secuencial</i>	<i>transmutatio</i>
60	Term. 16	paratexto	<i>picture writing</i>	<i>quadrinhos</i>	<i>substitutio</i>
60	Term. 17	paratexto	<i>Image-Text</i>	<i>pepines</i>	<i>substitutio</i>

60	Term. 18	paratexto	<i>graphein</i>	<i>graphein</i>	<i>repetitio</i>
60	Term. 19	paratexto	<i>commix</i>	<i>commix</i>	<i>repetitio</i>
60	Term. 20	paratexto	<i>manga</i>	<i>manga</i>	<i>repetitio</i>
60	Term. 21	paratexto	<i>bandes dessinées</i>	<i>bandés dessinees</i>	<i>repetitio</i>
60	Term. 22	paratexto	<i>fumetti</i>	<i>fumetti</i>	<i>repetitio</i>

Tabla 6, términos del concepto cómic

4.2.3 Signos tipográficos

La tipografía ayuda a comunicar el tono de aquello que aparece en la página. Usualmente los artistas de cómic prefieren las tipografías manuales. Varían la disposición de la letra (tamaños, posiciones, colores, los tipos de perigramas o vértices) según el ritmo que se busca marcar en cada una de las viñetas. También es posible que se opten por tipografías digitales de estilo manuscrito, también llamadas *script*, por ejemplo, las fuentes comerciales Brush Script, Mistral o Kaufmann Script para dar una noción de autenticidad y cercanía. Así, las cartelas “adquieren, por emplear un símil narrativo de la novela, la cualidad de un diario personal” (Álvarez, Gómez, 2020: 257).

Los signos lingüísticos se añaden en otro papel del mismo gramaje después de ordenar los elementos pictóricos. La página se escanea y se modifica en un programa de edición, como Photoshop o Illustrator. Cada uno de estos elementos modifica la interpretación de los signos lingüísticos, por lo que son indispensables a considerar para su traducción. Cada cultura prefiere un tipo de letra diferente. La mayoría de los cómics educativos americanos, italianos, alemanes y franco-belgas utilizan letras mayúsculas manuscritas (Jüngst, 2008). En

el caso de *Unflattening*, he decidido reproducir, en la manera de lo posible, el uso de las variantes tipográficas. Con esto en mente, pude identificar con el uso del sitio web WhatFontIs.com que la fuente New Wild Worlds es muy similar a la tipografía principal del cómic. La fuente muestra mayúsculas en letra manuscrita, como puede verse en la siguiente comparación:



Imagen 41, tipografía principal (p. 53)



Imagen 42, tipografía encontrada

La *Imagen 41* corresponde a una reproducción parcial de la página 53 del cómic original. Esta imagen muestra la tipografía de estilo manual a la que me refería en los párrafos anteriores. Coloco la *Imagen 42* para comparar las fuentes. La cual contiene los signos lingüísticos “Text immersed in image” con el uso de la fuente detectada por el sitio web.



Imagen 43, tipografía en traducción (p. 53)

La tipografía que Sousanis decidió usar, al igual que los trazos de los signos pictóricos, forman parte del proceso de creación de la obra y la traducción al español que propongo busca mantener esa experiencia en el receptor. En la *Imagen 42* se puede visualizar la reproducción parcial de la página 53 en su versión traducida, en ella aparece la fuente elegida con la información lingüística: “Texto inmerso en imagen”.

Asimismo, Sousanis utiliza otras variantes tipográficas durante el capítulo: Times New Roman, del tipo serif o gracia, y Lucida Blackletter, clasificada como gótica. Times New Roman se utiliza en la página 54 (*Imagen 43*) y Lucida Blackletter en la página 55 (*Imagen 44*), dentro de un globo de pensamiento que expresa una cita de Descartes.

La página 54 tiene el formato de un documento académico en el que la palabra predomina sobre la imagen. Por lo que la fuente contextualiza al receptor dentro de los estándares de cualquier otro trabajo de investigación. Es decir, el texto está alineado a la izquierda con espaciado de 1.5 y sangría al inicio de párrafo. Cabe enfatizar en que esta sección del cómic se presentan las proposiciones de Platón, Eratóstenes y Descartes. La composición ilustra sus formas de interpretar el mundo en torno a la división de los elementos pictóricos y lingüísticos. Mientras la discusión ocurre en el texto, las ilustraciones de fondo recuerdan a las siluetas de los planindenses o *flatlanders* en una línea de producción del primer capítulo del cómic. Ahora convertidas en las sombras reflejadas en la pared del mito de la cueva de Platón. La vela de Descartes que representa la luz de la razón materializada en cera le prende fuego al papel “impreso”. Así es como Sousanis añade una metáfora visual que concentra el argumento escrito.

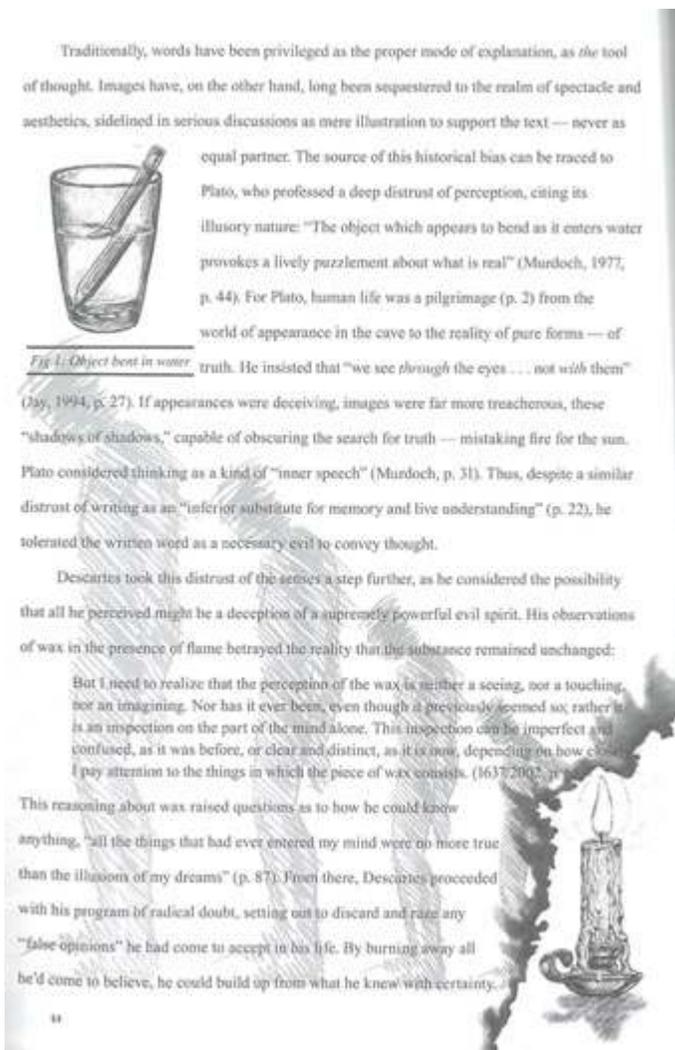


Imagen 44, tipografía académica (p.54)

La página, además, es la única que contiene la imagen en un recuadro al lado del texto con un pie de página que lee “Fig 1: Object bent in water”, misma que aparece listada al final del libro como única “figura”. Dado a los lineamientos de la Universidad que Sousanis debía seguir: *Unflattening* no deja de ser un producto académico.

En cambio, la página 55 está compuesta nuevamente con viñetas, globos y cartelas. Hay tres viñetas posicionadas de manera horizontal y es en la segunda en que se presenta la fuente Lucida Blackletter. Los signos lingüísticos forman parte de un globo de pensamiento que se vincula a un cerebro en un contenedor de vidrio en la tercera viñeta. El órgano se preserva fuera del cuerpo, el cual yace sin vida al lado del frasco. Los signos pictóricos ayudan a ilustrar la división que propone Descartes en la siguiente cita que mencioné anteriormente en el capítulo de marco teórico como un ejemplo de cita teórica:



Imagen 45, tipografía gótica (p. 55)

For since **I** now know that even bodies are not, properly speaking, perceived by the senses or by the faculty of imagination, but by the intellect alone, and that they are not perceived through their being touched or seen, but only through their being understood, I manifestly know that nothing can be perceived more easily and more evidently than my own mind (Descartes, 1984).

Sousanis retoma la cita de *The Philosophical Writings of Descartes: Volume 2*, editado por John Cottingham, Robert Stoothoff y Dugald Murdoch, publicado por Cambridge University Press en 1984 y es parte de “Meditation Two: Concerning the Nature of the Human Mind: That It Is Better Known Than the Body”, *Meditations on First Philosophy* (1641). La tipografía gótica es considerada una escritura erudita para libros. Se necesitaba el espacio suficiente para colocar las letras en dos columnas de modo que se pudiera escribir anotaciones o glosas (Petrucci, 1989: 125-127). Así, Sousanis refuerza la caracterización del discurso del dualismo sustancial como un precursor del pensamiento científico y académico al colocar las palabras del llamado padre de la filosofía moderna en una fuente gótica.

Otros elementos tipográficos con valor discursivo que aparecen en *Unflattening* son el uso de itálicas o bastardillas y negritas para enfatizar palabras o frases para que el receptor pueda inferir un cambio de tono. Esto ocurre también en la página 54 (*Imagen 45*) en la siguiente cita: He **insisted** that “we see *through* the eyes...not *with* them” (Jay, 1994, p. 27).¹⁵

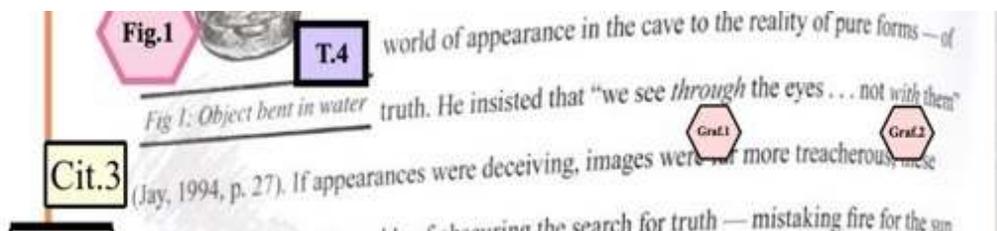


Imagen 46, tipografía itálica (p. 54)

En la cita anterior resalto con rojo las marcas textuales de heterogeneidad. El verbo *insisted*, ‘insistió’, añade una cualidad de persistencia al discurso del otro. Las comillas y el

¹⁵ Mantengo el uso de mayúsculas y minúsculas tal cual aparece en la página del cómic.

uso de itálicas en las preposiciones *through* y *with* fragmenta y reapropia el discurso ajeno. Esto presenta una alternancia, pues las palabras señaladas insertan la opinión de la voz citante en el discurso directo. No se mantiene la cita integral. En su lugar, el discurso se vuelve uno del tipo indirecto libre. De esta forma, la traducción mantiene el uso de itálicas en cada una de las instancias para establecer los mismos cambios en el discurso:

P.	Nom	loci	Cód.	reto	Ejemplo	Traducción	Estrategia
54	Graf.1	viñeta	T4	tipografía	<i>through</i>	<i>a través</i>	<i>repetitio</i>
54	Graf.2	viñeta	T4	tipografía	<i>with</i>	<i>con</i>	<i>repetitio</i>

Tabla 7, tipografía

Los signos tipográficos realzan las preposiciones que resignifican el enunciado, así el narrador da una guía de lectura de interpretación para la cita. La voz citada pertenece al discurso de Platón, por lo que el cuestionamiento que presenta el locutor se extiende al resto de los discursos que perpetúan la desconfianza al sentido de la vista y con este, a la imagen. La separación entre la imagen y la palabra puede identificarse como un saber preconstruido. Según Michel Pecheaux (1975), un saber preconstruido refiere a un elemento previo al discurso del enunciador cuyo origen discursivo ya hemos olvidado. Por ejemplo, el uso de las imágenes en el ámbito académico siempre es secundario. La noción de la formalidad siempre es a partir de los discursos primordialmente textuales y el conocimiento se forma y distribuye esencialmente por este medio, entre todos los demás.

El uso de itálicas parece adoptar la *narratio*, pues busca orientar e instruir los hechos mientras enfatiza aquello que quiere resignificar. La heterogeneidad marcada en estos ejemplos son la manifestación más importante de la subjetividad del enunciador. Se busca

persuadir al receptor al verbalizar la emoción con el uso de itálicas. El lector debe decodificar los signos tipográficos antes de padecer los efectos emocionales que lo llevarán a estar a favor o en contra de lo que Sousanis presenta: el cómic como una opción viable para el aprendizaje.

4.3 Comentarios finales

En este capítulo he expuesto y comentado la manera en la que los elementos que componen cada una de las páginas del tercer capítulo de *Unflattening* pueden analizarse para su interpretación y traducción al español. Para analizar el cómic he identificado los signos pictóricos, lingüísticos y tipográficos que lo conforman. He tomado algunos ejemplos representativos de cada uno de los signos para explicar la importancia y funcionamiento que tienen para crear significado. Considero como desafíos en una posible traducción del cómic al español las onomatopeyas, las citas teóricas y literarias, los términos especializados y la diversidad tipográfica.

Excepto por los casos en que los signos lingüísticos aparecen en posiciones de paratexto, no encuentro razón para modificar los signos pictóricos. Es decir, propongo modificaciones mínimas cuando los signos lingüísticos son ilustrados y forman también parte de los signos pictóricos. Por ejemplo, la onomatopeya *Sploosh* o el dibujo de la sirena hecha con palabras en la página 60. Para resolver esto, considero que es necesario volver a dibujar dichas figuras y páginas con la traducción de los signos lingüísticos para mantener el sentido que guardan la relación entre los signos.

Me he dado a la tarea de señalar las apariciones de citas y términos especializados para no dejar de lado la realidad científica del cómic. Analicé la integración del discurso

ajeno en las cartelas y macroviñetas. Después, opté por buscar traducciones previamente realizadas por otros especialistas. Sin embargo, me vi en la necesidad de modificar las citas con el fin de mantener el sentido de uso de la obra o el número de caracteres para lidiar con las limitaciones espaciales de la página.

Finalmente, dejé en claro las variantes de los signos tipográficos que aparecen a lo largo del capítulo y su función en cada uno de los casos. Por lo que me decidí por mantener dichas transformaciones para dar cuenta de la función discursiva y semiótica de la visualización lingüística en el cómic. Posteriormente, he presentado mi solución a cada uno de estos desafíos al indicar la estrategia de traducción que utilicé en la propuesta de traducción que presento en este trabajo. En el siguiente apartado presentaré mis conclusiones generales, así como las posibles líneas para próximas investigaciones.

CONCLUSIONES

El propósito de esta tesis ha sido traducir al español el tercer capítulo “The Shape of Our Thoughts” del cómic *Unflattening* de Nick Sousanis. Así, he tomado una perspectiva semiótica de análisis del discurso multimodal para identificar, marcar y analizar los signos pictóricos, lingüísticos y tipográficos que aparecen en las páginas que lo componen. Estos elementos pueden resultar desafiantes y problemáticos, ya que integran conceptos especializados a partir de una lengua general en una forma artística. *Unflattening* no es una expresión formulaica de cómic educativo, narrativo, biográfico, etc. Sino que, es una combinación de cada una de las posibilidades que ofrece el medio para presentar una propuesta argumentativa de índole pedagógica. He dividido el trabajo en diferentes capítulos para diseccionar esta observación:

En la introducción he presentado los objetivos generales y particulares, las preguntas de investigación que dirigen el trabajo, una breve justificación y explicación de la estructura general del presente texto. El primer capítulo “Sobre el autor y la obra” contiene una contextualización biográfica de Nick Sousanis y un acercamiento general al cómic *Unflattening* (2014), así como del capítulo “The Shape of Our Thoughts”, en particular. Esto con el fin de entender el razonamiento detrás de la obra, así como los objetivos particulares de Sousanis y la manera en la que se manifiestan en *Unflattening*.

Durante la traducción podrían omitirse detalles que son esenciales para la lectura e interpretación de la obra original. Por ejemplo, una propuesta de traducción que atiende solamente a la información lingüística de la obra omitiría aspectos importantes de *Unflattening*, pues Sousanis llama la atención sobre el predominio que tiene la palabra dentro

del ámbito académico y, en su lugar, fomenta, a través de símbolos y metáforas visuales, la intersección entre las palabras y las imágenes a partir del acercamiento simultáneo y rizomático que provee el dibujo. Hay que tomar en cuenta aspectos como la multimodalidad, la secuencialidad, la voz narrativa y el estilo al traducir *Unflattening*. Dado que el cómic es una argumentación académica y creativa.

En el segundo capítulo titulado “Método de trabajo” expuse las decisiones que tomé para conformar el sistema de marcado que analiza e identifica en las páginas del cómic los elementos que representan un reto de traducción. Este análisis de las características particulares de la obra es un punto de partida para posteriormente establecer una propuesta de traducción del inglés al español de *Unflattening*. Aquí mismo desarrollo cómo he decidido seguir una perspectiva semiótica, a partir de las propuestas de Kaindl (2004), Zanettin (2008), Celotti (2008) y Groensteen (2013), para atender las restricciones específicas de la traducción ligadas a multimodalidad del texto.

He establecido un sistema para señalar los signos que aparecen en cada una de las páginas del segundo capítulo. Utilicé una nomenclatura con base en los conceptos revisados que me permitió transcribir los signos lingüísticos en un procesador de texto y en una base de datos para después analizarlos.

En el tercer capítulo, “El medio del cómic y sus características”, mi propósito ha sido repasar los conceptos primordiales del cómic y sus estrategias de traducción desde una perspectiva traductológica. Era necesario que el análisis estuviera vinculado con el modelo semiótico de análisis del discurso multimodal para conformar un método de análisis y un marco de referencia que me permitiera hacer una propuesta de traducción del tercer capítulo de *Unflattening*, según las características propias del medio. El modelo de análisis se

compone de las propuestas de Martinec y Salway (2005), Kress & Van Leeuwen (1996, 2001) y Zanettin (2008). Martinec y Salway (2005) ayudan a “determinar la cohesión composicional entre los recursos semióticos empleados”, mientras que Kress & Van Leeuwen (1996, 2001) localizan la representación semiótica del cómic.

Zanettin (2008), por su parte, utiliza las herramientas propuestas por Celotti (2008) y Kaindl (2004) para estudiar los procesos y estrategias de traducción del cómic. Bajo esta concepción, retomo nociones como *cómic, medio, género, lenguaje icónico, viñeta, globo, cartucho, cartela, onomatopeya, título, gutter, líneas de velocidad* para poder acercarme a las propiedades de este fenómeno semiótico. De igual forma, expuse las herramientas de análisis (*texto multimodal, arte secuencial, Análisis del Discurso Multimodal, loci de traducción, signo, signo pictórico, signo lingüístico, signo tipográfico, cita*) y de la Traductología (*estrategia de traducción, transmutatio, repetitio, substitutio*) que he tomado como base para hacer mi propuesta de traducción.

El cuarto capítulo, “Comentario de traducción”, está dedicado a la presentación de algunas reflexiones traductológicas para hacer mi comentario de traducción. Aquí expreso las características de “The Shape of Our Thoughts” que representan un reto de traducción multimodal a causa de la simultaneidad con la que Sousanis introduce los signos pictóricos, lingüísticos y tipográficos. Lo cual permite establecer varios ejes de significado.

La traducción debe transformarse para permitir estos múltiples nodos de conocimiento cuando se considera su multimodalidad. El cómic funciona como un sistema visual semiótico que se sirve de recursos lingüísticos en un discurso académico: la multimodalidad, la secuencialidad y la voz del autor. Deben de tomarse en cuenta las unidades de significado que se encuentran en estas composiciones simultáneas y la manera

en la que los elementos se coordinan para enfatizar las decisiones comunicativas del autor. ¿Es esto realmente necesario? Sí, ya que, cuando hice una primera traducción que atendía solamente a los signos lingüísticos, el texto meta cesaba de entrar en relación con la secuencialidad del resto de la página, lo que provocaba que la traducción careciera de funcionalidad para la página.

La propuesta de traducción con la que concluyo aplica distintas combinaciones de las estrategias de *repetitio*, *substitutio* y *transmutatio*. Se respetan los signos pictográficos, a excepción de aquellos mínimos que involucran un loci de traducción paratextual. Es decir, casos en que los signos lingüísticos se presenten de forma ilustrada, como en las expresiones onomatopéyicas.

De igual modo, decidí traducir las citas teóricas y literarias a partir de traducciones previas, con sus modificaciones mínimas en cuanto a los límites del espacio que forman parte característica del cómic. En relación a los términos especializados, se realizó una documentación en artículos especializados y traducciones previas para tomar las decisiones adecuadas en cuanto a su uso específico en *Unflattening*. Por último, se buscaron y aplicaron variantes tipográficas idénticas o muy similares al original para mantener el uso del discurso ajeno que ocurre en la obra original.

Tras este recorrido, puedo afirmar que la traducción de *Unflattening* se enfrenta a varios problemas que he podido detectar:

- El espacio restringido para los signos lingüísticos, una condición existente para la traducción de cómics en general.

- La transmisión de conocimientos especializados de una forma clara y accesible. Lo cual forma parte de la traducción tanto de cómics educativos (Jüngst, 2008) como de textos especializados para un público general.
- El problema del estilo particular de la obra, una combinación de características del cómic de entretenimiento y del cómic educativo.

Muchos cómics educativos no consideran la traducción como una posibilidad, como es el caso de *Unflattening*. El libro fue creado como un trabajo de grado y posteriormente fue publicado por la editorial universitaria de Harvard. Sin embargo, el cómic tuvo una muy buena recepción, al ser la primera tesis doctoral realizada en formato de cómic. Otros cómics han ayudado a establecer la idea del cómic como un medio de arte principal de las últimas décadas a partir de su espacialización de la relación interdependiente de la palabra e imagen, entre el pensamiento abstracto y la experiencia concreta. Predecesores como *Watchmen* (1986-1987) y *From Hell* (2001) de Alan Moore, *Here* (1989) de Richard McGuire, *The Invisibles* (1994-2000) y *The Filth* (2002) de Grant Morrison, *Jimmy Corrigan* (1995) de Chris Ware, *Fun Home* (2008) de Alison Bechdel, así como la innegable influencia de *Understanding Comics* (1993) de Scott McCloud.

El cómic recibió el Premio Lynd Ward a la mejor novela gráfica de 2015, el Premio American Publishers en 2016 a la Excelencia Profesional y Académica (Premio PROSE) en Humanidades y fue nominado al premio Eisner a la mejor obra académica en 2015. En su momento fue deseable distribuir la idea de Sousanis a otras lenguas. La traducción de un cómic donde el entretenimiento y los conocimientos puedan llegar a un grupo de jóvenes estudiantes e investigadores es algo deseable para editoriales universitarias.

Los cómics educativos no suelen ser experimentales, tienden a utilizar argumentos cotidianos o fantásticos de una forma genérica para ayudar a transmitir la información. Por ejemplo, se utiliza un personaje focalizador o se evita la referencia a elementos culturales específicos para facilitar que el lector pueda identificarse con la narración. *Unflattening*, en cambio, manifiesta temáticas filosóficas, artísticas y científicas, pero no cuenta con un personaje focalizador o con una historia narrativa clara. Además, aunque el cómic tiene un estilo “globalizado”, ya que las figuras de los flatlanders no muestran ninguna seña cultural específica y las referencias que introduce son variadas y pueden adentrarse en diferentes culturas, Sousanis toma cada una de las páginas como un nuevo lienzo de composición, podría decirse que su forma expresa su sustancia. Una traducción al español del cómic en su totalidad debe responder a cada una de estas características, por lo que mi propuesta ha estado enfocada en los desafíos encontrados en la relación de los signos pictóricos, lingüísticos y tipográficos que componen el capítulo “The Shape of Our Thoughts”.

De esta forma, he tomado el tercer capítulo como un ejemplo representativo para establecer una propuesta de traducción comentada que cumpla con las características detalladas anteriormente. Sin dejar de lado las condiciones materiales de la traducción, como el tipo de fuente o el espaciado. Por ejemplo, ya que un trabajo completo del cómic requeriría un equipo de trabajo que pudiera dedicarse a la maquetación, edición, traducción e ilustración de cada uno de los elementos relacionados con un producto material y/o digital de esta índole. En esta ocasión, aunque he tenido el apoyo de mis asesores y colegas, los límites de mi tesis denotan un primer acercamiento a la forma que tomaría una versión en español del cómic.

He establecido criterios que me permitan analizar y traducir el cómic. Entre ellos, apliqué un método de marcado en cada una de las páginas. El método está basado en los

procesos empleados por parte de profesionales en el rubro. El marcado me permitió identificar los signos pictóricos, lingüísticos y tipográficos, así como su disposición en las viñetas y macroviñetas según su loci de traducción, en el caso de los signos lingüísticos.

A su vez, transcribí la información lingüística para denotar los fenómenos que ocurren en cada instancia, como las onomatopeyas, los términos, las citas teóricas y literarias, o las variantes tipográficas. La transcripción me ayudó a comprender las distintas relaciones que ocurren en el cómic y que intervienen en su interpretación. He de hacer notar que las herramientas, perspectivas y nociones teóricas que he implementado en este análisis no son las únicas disponibles. El análisis del discurso multimodal tiene propuestas de enfoque composicional, sociosemióticas, entre otras, como detalla Cárcamo Morales (2018). Asimismo, existen otros fenómenos del cómic educativo que valdrían la pena considerar, por ejemplo, es necesario reflexionar de una forma más amplia acerca de la traducción de los términos especializados. Queda pendiente, también, un enfoque del fenómeno de la referencialidad pictórica y lingüística en el cómic, puesto que, como señalan Jüngst y Zanettin (2008), podrían ser un desafío de localización.

Considerar al cómic como una forma legítima de divulgación científica y académica todavía no es una realidad en México. Sin embargo, la traducción al español de *Unflattening* podría ser un primer paso para ello. El contexto socio-político en México en 2022 requiere de estrategias que atiendan el conflicto de la deserción escolar, así como de los 4.7 millones de personas que en 2015 reportaban no saben leer ni escribir (INEGI, 2020). Los materiales multimodales en la escuela, como el cómic educativo, pueden abogar por nuevas aportaciones a diversas áreas. Su función permite ampliar las posibilidades de lectura, composición e interpretación en la relación de procesos y narrativas. Especialmente para las

generaciones presentes y futuras, cuyo mundo es multimodal, el incluir nuevos medios de conectarnos, expresarnos y educarnos como seres humanos nunca es una pérdida.

Asimismo, todavía es necesaria una mayor difusión, documentación, investigación e impartición de programas académicos en traductología del cómic en español. La mayor parte de los libros o artículos que tratan la traducción del cómic se encuentra en inglés, alemán, francés o italiano. Sobre todo, cuando se trata del cómic y la traducción del cómic latinoamericano, en general, y mexicano, en particular, existe una gran escasez de información. A continuación, presento un breve resumen de algunos trabajos que pueden servir de referencia, interés o apoyo a próximas investigaciones, además de los que ya he mencionado antes a lo largo de mi trabajo de investigación, como Valero (2000) o Ponce (2009):

- La Asociación Cultural Tebeosfera (ACyT) realiza un informe anual de la industria española del cómic. Este es un gran aporte para deducir los movimientos actuales de uno de los centros principales de traducción y distribución de habla hispana ya que, por el momento, no hay una fuente de información equivalente para la historieta mexicana. La publicación digital con doble edición, en formato de archivo PDF y como documento HTML, están disponibles en el sitio web *tebeosfera.com* y es realizado con los datos del *Gran catálogo de la historieta*, el cual contiene información de los tebeos distribuidos en España en el año anterior a su emisión. Por el momento el último informe fue publicado en 2020 y corresponde al 2019. Los datos estudiados se refieren a las nuevas publicaciones impresas que fueron puestas a la venta entre el 1 de enero y el 31 de diciembre de 2019.

- Silvia Ortega González (2014) revisa los aspectos básicos que definen al cómic como experiencia estética accesible al público. El código de identidad determina la propia elección de los personajes como refuerzo de mitos y valores, por lo que los mecanismos de comunicación y reacción de los lectores son diversos. En este sentido, los cómics de superhéroes han venido a sustituir a la mitología. El cómic es un instrumento de educación y formación cultural para la autora. La duplicidad de signos que se combinan en el cómic hace que su comprensión no sólo dependa de la lectura, utiliza elementos expresivos de otras artes. En el cómic, la capacidad proyectiva de la imagen denotada depende de la conciencia connotativa del lector. Sin embargo, su accesibilidad provoca una trivialización del medio. Uno de los elementos que se involucran son las onomatopeyas, adopciones de verbos fonosimbólicos ingleses con gran expresividad acústica.
- Cárcamo Morales (2018) hace una revisión de las principales propuestas metodológicas del análisis del discurso multimodal desde la sociosemiótica, la lingüística del corpus y el enfoque cognitivista para buscar los puntos de encuentro y desencuentro entre ellas. La comparación es de gran ayuda como un acercamiento metodológico a una investigación que involucra el texto multimodal. Añade, una muy útil tabla que resume los puntos más importantes y ayuda a centrar el tipo de textos con los que se podría trabajar cada una de las aproximaciones: La propuesta de los artefactos multisemióticos (Boudon y Parodi, 2014; Parodi, 2010), el enfoque de cohesión composicional (Martinec y Salway, 2005), la teoría sociosemiótica de la multimodalidad (Kress, 2010) y la metáfora multimodal (Forceville, 2008, 2009). El enfoque de cohesión composicional

analiza textos compuestos por imágenes y palabras desde la lingüística sistémico-funcional.

- Por último, Gómez Gutiérrez (2018), cuyo ensayo establece la relevancia de Laura Bolaños, Elía D'Ezrel, Yolanda Vargas Dulché, Cecilia Pego y Cintia Bolio como creadoras de historietas en el desarrollo de la industria mexicana del cómic a lo largo del siglo XX con un enfoque historiográfico. Distingue las tendencias del cómic femenino o feminista como aquellas impulsadas por las constricciones culturales y editoriales del medio. La metodología incluye la lectura analítica de la conciencia social y crítica que proponen las viñetas en el apogeo de la Edad de Oro de la historieta mexicana a partir del tono sarcástico e irónico que refleja una inconformidad o cuestionamiento con los parámetros culturales del momento. Se basa en el concepto de *heterodesignación* citado por Mariela A. Acevedo (2012) como la “designación que el sujeto dominante efectúa sobre otro sujeto al que interpela” (p. 7). Cabe considerar que más del 60 %, de los casi 70 millones de historietas que se imprimían mensualmente pertenecían al género romántico, con un público formado mayoritariamente por mujeres.

Ultimadamente, el método de marcado que he aplicado en este proyecto de investigación, así como su posterior acercamiento de análisis, no se reflejan en la traducción parcial o final, como muchas otras tareas dentro de una práctica. A pesar de esto, sostengo que implementar este o cualquier otro tipo de método previo a la traducción es esencial para realizar un trabajo atento, ordenado y claro, cualidades que son clave al momento de realizar un proyecto en conjunto. Para realizar una traducción completa y final de *Unflattening* se

necesita una negociación de los derechos de autor, así como establecer un equipo de trabajo. Puesto que hacer la traducción de un cómic con tantas piezas en juego requiere una gran especialización en diversas áreas, una distribución de las tareas (ilustración, traducción, edición, rotulación, maquetación), así como tiempo y recursos disponibles (acceso a herramientas materiales y/o digitales de diseño, corrección, traducción): la traducción de un cómic, por lo general, siempre será un trabajo en equipo.

Este trabajo ha reflexionado en torno a la traducción del cómic y ha proporcionado un modelo de análisis desde una perspectiva del discurso multimodal para proponer una traducción comentada al español del tercer capítulo de *Unflattening*, anexada al final. Dicha propuesta toma en cuenta la relación secuencial y rizomática entre los signos pictóricos, lingüísticos y tipográficos, por lo que fue necesario que algunas figuras o páginas enteras volvieran a dibujarse.

Esta transformación fue posible gracias al trabajo en conjunto que pude realizar con el equipo de trabajo de Crisálida Ediciones, la ilustradora Carolina Hernández y el editor Adonai Uresti. El sistema de marcado fue útil para señalar la posición de los signos pictóricos y tipográficos a los que me refería. La transcripción de los signos lingüísticos en inglés y en español sirvió para facilitar su lectura y corrección. También, la traducción al portugués de Érico Assis nos ayudó a visualizar el producto final.

Las herramientas que elaboré y presenté en esta tesis fueron de gran ayuda al momento de comunicar las soluciones que yo tenía como traductora para cada uno de los casos, las mismas que he presentado en el transcurso de esta investigación. En especial en las páginas que contenían signos lingüísticos en un loci de traducción paratextual, como son las páginas 54, 57, 59, 60 y 64. Esta última era de especial importancia, como lo señalé en el

capítulo de análisis, ya que el objetivo central era la unión de la palabra y la imagen en la macroviñeta. Una vez que les presenté mis ideas y motivos, me presentaron varias propuestas de tiempos de trabajo y con cada una de las modificaciones. Nos mantuvimos en contacto hasta que se obtuviera un producto final que cumpliera con las expectativas del proyecto. La revisión, el análisis y la traducción de un cómic es un trabajo muy complejo y, a su vez, implica *desaplanarse* lo suficiente como para que emprender el viaje que implica su realización valga la pena.

BIBLIOGRAFÍA

- Abbott, E., Lindgren, W. y Banchoff, T. (2009). *In Flatland: An Edition with Notes and Commentary* (Spectrum, pp. 1-7). Cambridge: Cambridge University Press.
doi:10.1017/CBO9781139194921.001
- Abel, J. y Madden, M. (2008). *Drawing Words & Writing Pictures*. New York: First Second.
- Al-Jawad, M. (2015). Comics are research: graphic narratives as a new way of seeing clinical practice. *Journal of Medical Humanities* 36(4): 369–374.
- Álvarez Gómez, R. (2020). Eneas del siglo XXI: narrativas de la crisis migratoria en el cómic publicado en España (2014-2019), *Fotocinema: revista científica de cine y fotografía*, 243-266.
- Ayers, W., Alexander-Tanner, R. y Kozol, J. (2011). *To teach: the journey, in comics*, New York: Teachers College Press.
- Ball, M. S. y Smith, G.W. (1992). *Analyzing Visual Data* (Vol. 24). London: Sage.
- Barrero, M. (2008, 8 de diciembre). *La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial*. Sitio Web. Disponible el 14 de marzo de 2022 en:
<http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/Articulo8diciembre.html>
- Barrero, M. (2012). De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta, *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*, A. M. Peppino Barale (ed.), México: Universidad Autónoma Metropolitana, 29-60.
- Bramlett, F. (2020). Why There Is No “Language of Comics”. En F. L. Aldama (Ed.), *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*. Oxford University Press.

- Boaler, J., Chen, L., Williams, C. y Cordero, M. (2016). Seeing as Understanding: The Importance of Visual Mathematics for our Brain and Learning. *Journal of Applied & Computational Mathematics*, 05(05). <https://doi.org/10.4172/2168-9679.1000325>
- Bongco, M. (2000). Reading Comics: Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books. New York: Routledge.
- Cabero, E., Goodrum, M. y Morlesín, J. (2021). *How to Study Comics & Graphic Novels: A Graphic Introduction to Comics Studies*.
- Cabré, M. T. (1999). *Terminology: Theory, methods and applications*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins. Translated version of M. Teresa Cabré. *La terminologia. La teoria, els mètodes, les aplicacions*. Barcelona: Empúries
- Cárcamo Morales, B. (2018). El análisis del discurso multimodal: una comparación de propuestas metodológicas. *Forma y Función*, 31(2), 145-174.
- Celotti, N. (2008). The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. *Comics in translation*, en Federico Zanettin (Ed.), St. Jerome publishing, 2008, pp. 33-49.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics*. London: Bloomsbury.
- Cohn, N. (2014). The architecture of visual narrative comprehension: The interaction of narrative structure and page layout in understanding comics, *Frontiers in Psychology*, 5, 680. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00680>
- Corpas Pastor, G. (1996). Esfera III: enunciados fraseológicos (paremias). *Manual de fraseología española*. Gredos.
- Crowther, G. (1990). Fieldwork cartoons. *Cambridge Anthropology* 14(2): 57–68.
- Czerwiec, M.K., Williams, I, Squier, M., et al. (2015). *Graphic Medicine Manifesto*. University Park: Pennsylvania State University Press.

- Deleuze, G. y Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. University of Minnesota Press.
- Descartes, R. (2011). *Investigación de la verdad por la luz natural*. Trad. Ernesto Lopez y Mercedes Graña en *Descartes*. Madrid: Gredos.
- Di Steffano, M. (2017). Polifonía y heterogeneidades, en María Cecilia Pereira (Coord.), *Cuadernillo 2 de análisis del discurso*, "En torno al análisis de los discursos", Buenos Aires.
- Eisner, W. (1996). *El cómic y el arte secuencial*. Abulí, Enrique (Trad.). Barcelona: Norma editorial.
- Farinella, M. (2018). The potential of comics in science communication. *Journal of Science Communication*. 17(1): 1–17. DOI: [10.22323/2.17010401](https://doi.org/10.22323/2.17010401)
- Flowers, E. (2017). Experimenting with comics making as inquiry. *Visual Arts Research*. 43(2): 21–57.
- Gauld, T. (2016). *Mooncop*, Montreal, Drawn & Quarterly.
- Getz, T. R. y Clarke, L. (2016). *Abina and the Important Men: A Graphic History*. New York: Oxford University Press.
- Green, M. J. y Rieck, R. (2013). Missed it. *Annals of Internal Medicine*. 158(5): 357–361.
- González, S. O. (2014). Estética del cómic. *Factótum: Revista de filosofía*, 11, 1-30.
- Groensteen, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses universitaires de France.
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. Jackson: University Press of Mississippi
- Groensteen, T. (2009). The Impossible Definition. *A comics studies reader*. Heer, Jeet y Kent Worcester (eds.) Jackson: University Press of Mississippi.

- Groensteen, T. (2012). The Current State of French Comics Theory. *Scandinavian Journal of Comic Art (SJOCA)*, 1:1.
- Groensteen, T. (2013). *Comics and Narration*. Miller, A. (Trad.). University Press of Mississippi.
- Hatfield, C. (2005). *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Hayakawa, S. I. (1967 [1949]). *El lenguaje en el pensamiento y en la acción*, Mateo, A. M. (Trad.). Trivulus.
- Helms, J. (2017). *Rhizcomics: Rhetoric, Technology, and New Media Composition*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press. Available at:
<http://www.digitalrhetoriccollaborative.org/rhizcomics/index.html>
- Jenkins, H. (2015). Geeking Out About the Comics Medium With Unflattening's Nick Sousanis. *Confessions of an ACA-fan*. Sitio Web.
<http://henryjenkins.org/blog/2015/09/geeking-out-about-the-comics-medium-with-unflattening-nick-sousanis-part-four.html>
- Jones, S. y Woglom, J.F. (2013). Graphica: comics arts-based educational research. *Harvard Educational Review*. 83(1): 168–189.
- Kaindl, K. (2004). *Multimodality in the Translation of Humour in Comics*. John Benjamins Publishing Company. Recuperado 17 de mayo de 2021, de
<https://benjamins.com/catalog/ddcs.6.12kai>
- Kaindl, K. (2012). Multimodality and translation. En *The Routledge Handbook of Translation Studies*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203102893.ch19>

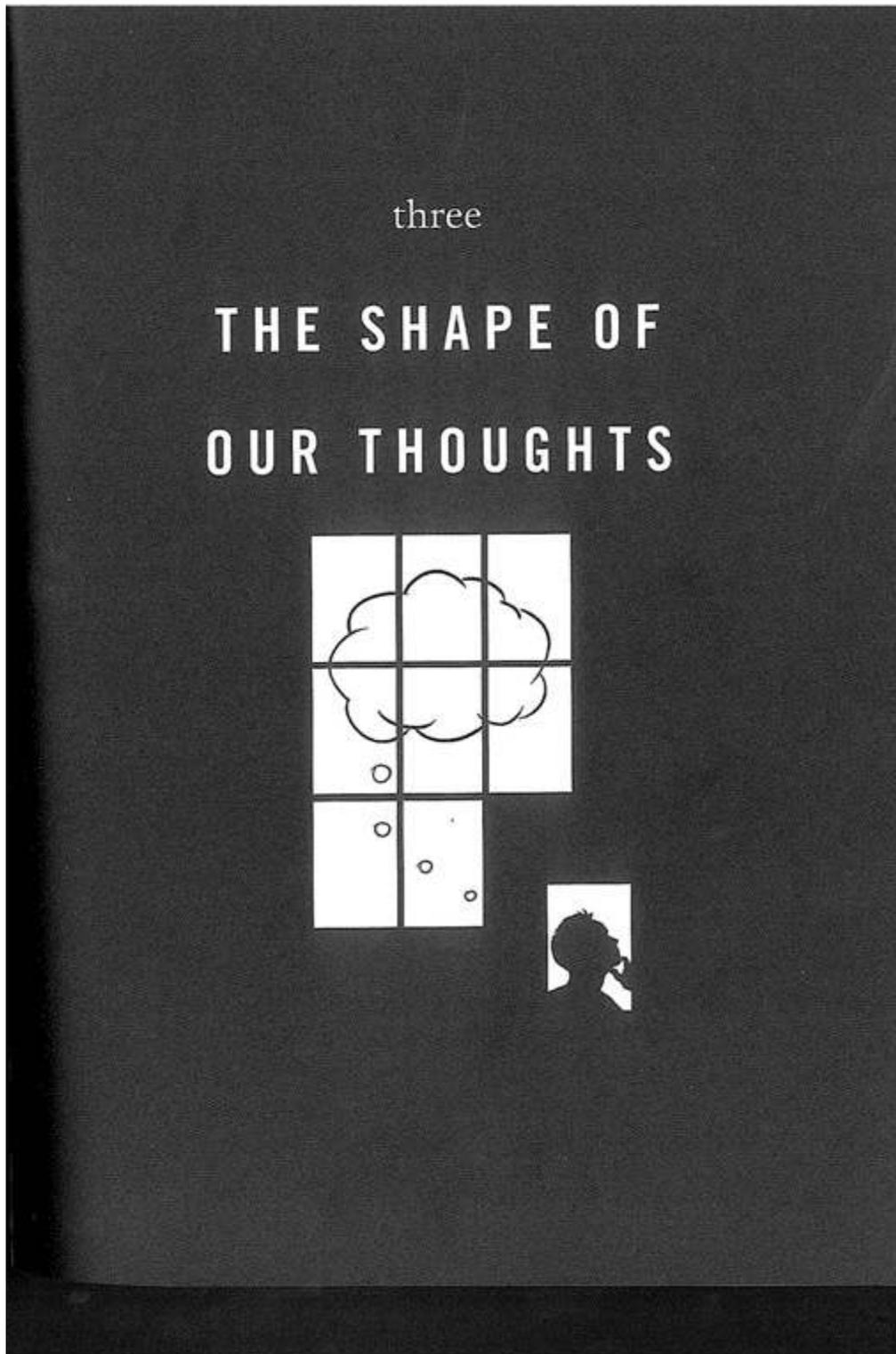
- Krafft, U. (1978). *Comics lesen: Untersuchungen zur Textualität von Comics*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Kress, G, Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse*. London: Bloomsbury Academic.
- Kress, G. (2009). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203970034>
- Kuttner, P. J., Weaver-Hightower, M. B. y Sousanis, N. (2021). Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines. *Qualitative Research*, 21(2), 195-214. <https://doi.org/10.1177/1468794120918845>
- Laurence, J. (2017). Nick Sousanis, *Unflattening*, *Scolia*. En línea: <http://journals.openedition.org/scolia/423>
- Lin, S.F., Lin, H.S., Lee, L., et al. (2015). Are science comics a good medium for science communication? The case for public learning of nanotechnology. *International Journal of Science Education*, Part B 5(3): 276–294. DOI: [10.1080/21548455.2015.1080215](https://doi.org/10.1080/21548455.2015.1080215)
- Mälzer, N. (2015). *Comics - Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank and Timme.
- Mayor, C. (2019). Traducir cómics cómicos. *La traducción del cómic, 2019*, ISBN 978-84-09-09193-5, págs. 67-105, 67-105. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7526031>
- Menéndez, S. M. (2010). Opción, registro y contexto: El concepto de significado en la lingüística sistémico-funcional. *Tóp. Sem* [en línea]. n.23, pp.221-239.
- Mitchell, W. J. T. (2014). Comics as Media: Afterword. *Critical Inquiry*, 40(3), 255–265. <https://doi.org/10.1086/677376>

- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics. The invisible Art*. Northampton, Ma: Tundra Publishing.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.
- McCloud, S. (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*. Abulí, Enrique (Trad.). Bilbao: Astiberri.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: William Morrow Paperbacks.
- Mukherjee, N. (2015). Beyond the Frame: the best recent graphic novels, *New Statesman* 13 de octubre de 2015). Sitio Web:
<https://www.newstatesman.com/culture/2015/10/beyond-frame-best-recent-graphic-novels>
- Peeters, B. (2003). *Lire la bande dessinée*. Paris: Flammarion.
- Petrucci, A. (1989). Breve storia della scrittura latina (en ita, La). Roma: Bagatto Libri.
- Pink, S. (2006). *Doing Visual Ethnography* (2nd edn.). London: Sage.
- Porter, J.I. (2010). Plato and the Platonic Tradition: The Image Beyond the Image. *The Yearbook of Comparative Literature* 56, 75-103.
- Ramos, M. J. (2004). Drawing the lines: the limitations of intercultural ekphrasis. En: Pink, S, Kürti, L, Afonso, AI (eds) *Working Images: Visual Research and Representation in Ethnography*. New York: Routledge, 147–156.
- Renard, G., Spencer, C. y Vives Mateu, X. (1999). *Minnie Mouse. Brad of the Jungle*, Disney.

- Rodríguez, F. R. (2019). Traducción, traductología e historieta. Una mirada panorámica. *La traducción del cómic, 2019, ISBN 978-84-09-09193-5, págs. 10-49, 10-49.*
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7526033>
- Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Sousanis, N. (2015). *Unflattening Scholarship with Comics*, En: Moore, A. *Graphic Adventures in Anthropology*. Sitio Web:
<http://www.utpteachingculture.com/unflattening-scholarship-with-comics/>
- Sousanis, N. (2017). Thinking in Comics: An Emerging Process. En *Arts-Based Research in Education: Foundations for Practice*, 2nd Edition. M. Cahnmann (Ed.), Taylor & R. Siegesmund. Routledge Press.
- Sousanis, N. (2017). How to Draw Comics the Scholarly Way: Creating Comics-Based Research in the Academy. En *The Handbook of Arts-Based Research*. Co-autoría con P. Kuttner & M. Weaver-Hightower. P. Leavy (Ed.). Guilford Press.
- Sousanis, N. (2022). *Unflattening – Spin Weave and Cut*. Recuperado 10 de febrero de 2022, de <http://spinweaveandcut.com/unflattening/>
- Short, J., Bauer, T., Simon, L., et al. (2010). *Atlas Black: Managing to Succeed*. Nyack, NY: Flat World Knowledge.
- Spiegelman, A. (1986). *Maus: A Survivor's Tale*. New York: Pantheon.
- Syma, C.K. y Weiner, R.G. (2013). *Graphic Novels and Comics in the Classroom: Essays on the Educational Power of Sequential Art*. Jefferson, SC: McFarland.
- Tello, L. (2019). *Descartes: un estudio de su filosofía por Anthony Kenny*, Santiago de Cali: Universidad del Valle.

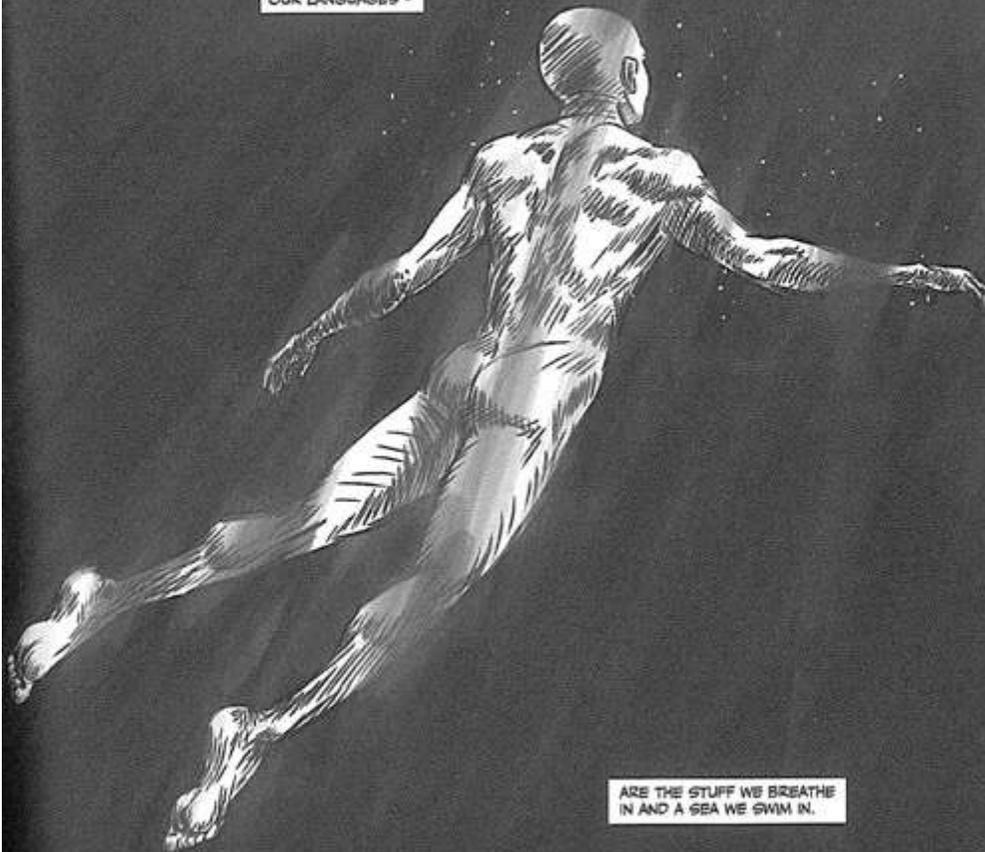
- Themelis, C. (2018). Comics in Education: An Unflattening View, *AACE Review* (Apr 7, 2018). En línea: <https://www.aace.org/review/comics-education-unflattening-view/>
- Tilley, C.L., Robert, G., W. (2017). *Teaching and learning with comics*. In: Bramlett, F, Cook, RT, Meskin, A (eds), *The Routledge Companion to Comics*. New York & London: Routledge, 358–366.
- Valero Garcés, C. (2017). La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados. *TRANS. Revista De Traductología*, (4), 75-88.
<https://doi.org/10.24310/TRANS.2000.v0i4.2518>
- Wadle, H (2012). Anthropology goes comic. En: *Comics Forum*. Sitio Web: <http://comicsforum.org/2012/02/03/anthropology-goes-comics-by-hannah-wadle/>
- Weaver-Hightower, M. (2013). Sequential art for qualitative research: Making comics to make meaning of the social world. En: Syma, C, Weiner, R (eds) *Graphic Novels, Comics, and Education*. Jefferson, NC: McFarland, 260–273.
- Wienhöfer, F. (1979). *Untersuchungen zur semiotischen Ästhetik des Comic Strip unter der besonderen Berücksichtigung von Onomatopoesie und Typographie: Zur Grundlage einer Comic-Didaktik*. Dortmund. [Tesis doctoral inédita]
- Wright, B.W. (2001). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore, MD: JHU Press.
- Zanettin, F. (2008). *Comics in Translation*. Manchester: St Jerome.
- Zanettin, F. (2014). Visual adaptation in translated comics, in *TRAlinea* Vol. 16.
<http://www.intralinea.org/archive/article/2079>

Zanettin, F. (2018). *Translating comics and graphic novels*. In S.-A. Harding & O. Carbonell i Cortés (Eds.), *The Routledge handbook of translation and culture* (pp. 445–460). London & New York: Routledge.

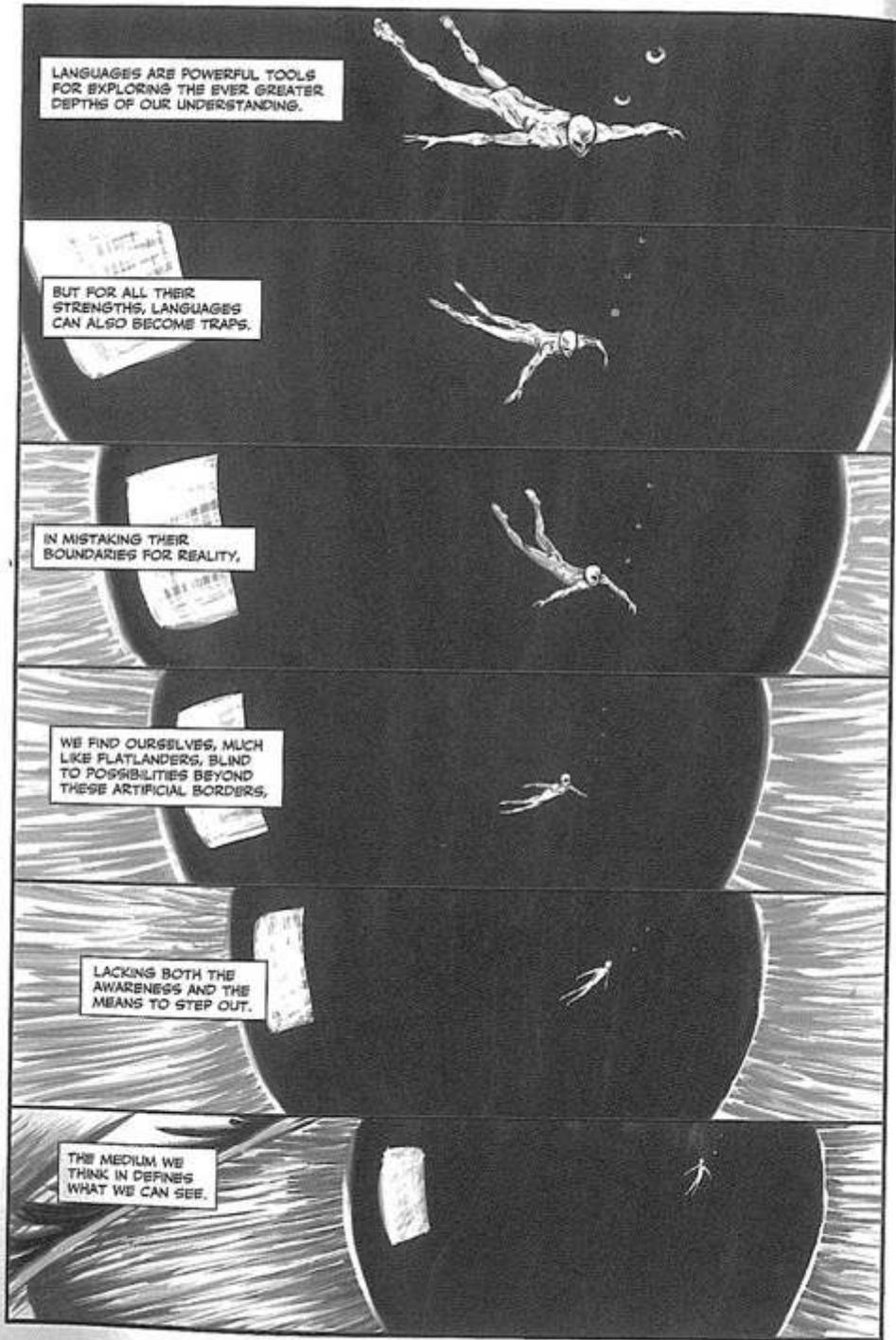


THE MEANS BY WHICH WE ORDER
EXPERIENCE AND GIVE STRUCTURE
TO OUR THOUGHTS -

OUR LANGUAGES -



ARE THE STUFF WE BREATHE
IN AND A SEA WE SWIM IN.



LANGUAGES ARE POWERFUL TOOLS FOR EXPLORING THE EVER GREATER DEPTHS OF OUR UNDERSTANDING.

BUT FOR ALL THEIR STRENGTHS, LANGUAGES CAN ALSO BECOME TRAPS.

IN MISTAKING THEIR BOUNDARIES FOR REALITY,

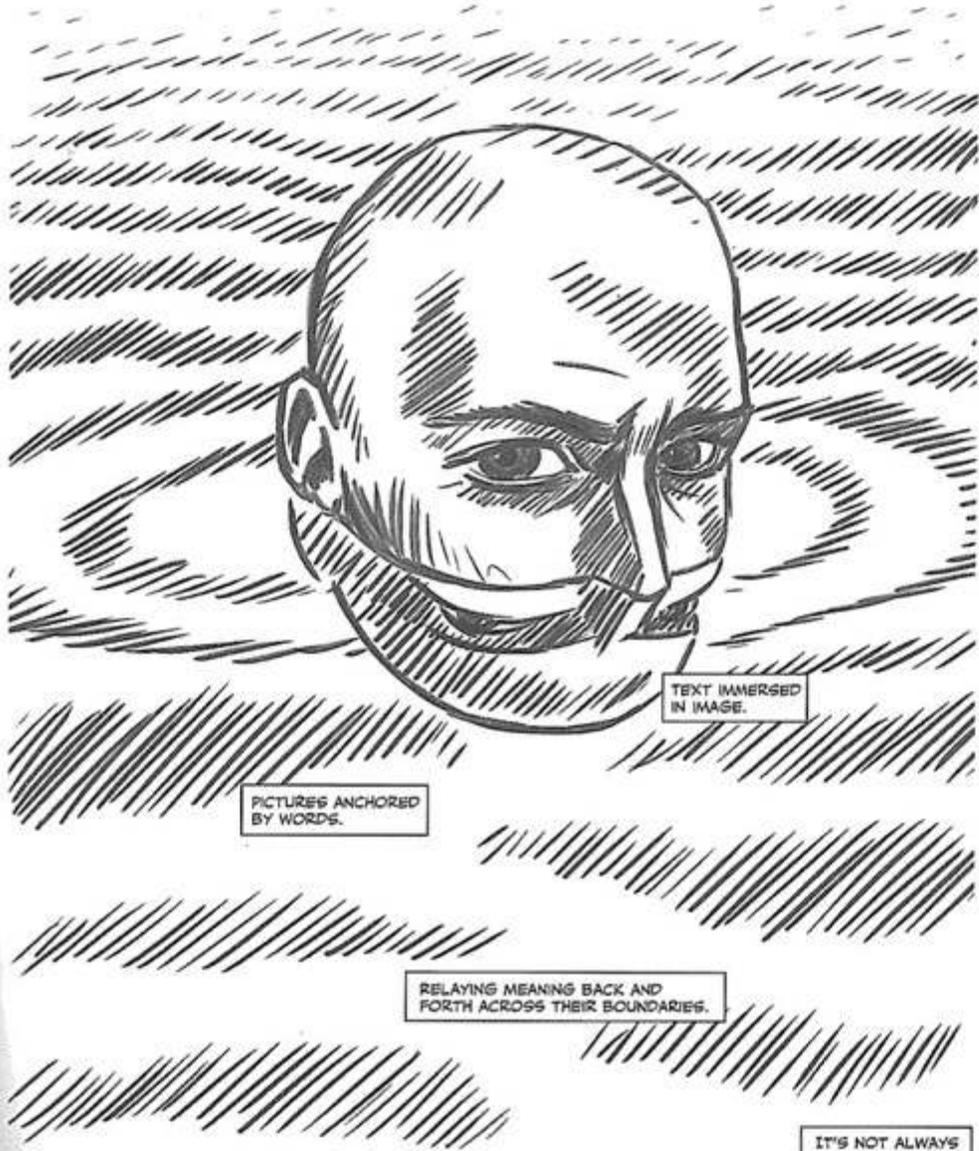
WE FIND OURSELVES, MUCH LIKE FLATLANDERS, BLIND TO POSSIBILITIES BEYOND THESE ARTIFICIAL BORDERS,

LACKING BOTH THE AWARENESS AND THE MEANS TO STEP OUT.

THE MEDIUM WE THINK IN DEFINES WHAT WE CAN SEE.

AS S. I. HAYAKAWA DESCRIBED THE SITUATION: "WE ARE THE PRISONERS OF ANCIENT ORIENTATIONS IMBEDDED IN THE LANGUAGES WE HAVE INHERITED."

WE'VE BEEN CONDUCTING THIS DISCUSSION AMPHIBIOUSLY - BREATHING IN THE WORLDS OF IMAGE AND TEXT - SEEING FROM BOTH SIDES.



TEXT IMMERSED IN IMAGE.

PICTURES ANCHORED BY WORDS.

RELAYING MEANING BACK AND FORTH ACROSS THEIR BOUNDARIES.

IT'S NOT ALWAYS DONE THIS WAY...

Traditionally, words have been privileged as the proper mode of explanation, as *the* tool of thought. Images have, on the other hand, long been sequestered to the realm of spectacle and aesthetics, sidelined in serious discussions as mere illustration to support the text — never as



Fig 1: Object bent in water

equal partner. The source of this historical bias can be traced to Plato, who professed a deep distrust of perception, citing its illusory nature: “The object which appears to bend as it enters water provokes a lively puzzlement about what is real” (Murdoch, 1977, p. 44). For Plato, human life was a pilgrimage (p. 2) from the world of appearance in the cave to the reality of pure forms — of truth. He insisted that “we see *through* the eyes . . . not *with* them” (Jay, 1994, p. 27). If appearances were deceiving, images were far more treacherous, these “shadows of shadows,” capable of obscuring the search for truth — mistaking fire for the sun. Plato considered thinking as a kind of “inner speech” (Murdoch, p. 31). Thus, despite a similar distrust of writing as an “inferior substitute for memory and live understanding” (p. 22), he tolerated the written word as a necessary evil to convey thought.

Descartes took this distrust of the senses a step further, as he considered the possibility that all he perceived might be a deception of a supremely powerful evil spirit. His observations of wax in the presence of flame betrayed the reality that the substance remained unchanged:

But I need to realize that the perception of the wax is neither a seeing, nor a touching, nor an imagining. Nor has it ever been, even though it previously seemed so; rather it is an inspection on the part of the mind alone. This inspection can be imperfect and confused, as it was before, or clear and distinct, as it is now, depending on how closely I pay attention to the things in which the piece of wax consists. (1637/2002, p. 68)

This reasoning about wax raised questions as to how he could know anything, “all the things that had ever entered my mind were no more true than the illusions of my dreams” (p. 87). From there, Descartes proceeded with his program of radical doubt, setting out to discard and raze any “false opinions” he had come to accept in his life. By burning away all he’d come to believe, he could build up from what he knew with certainty.





WIELDING THE SHARP IMPLEMENT OF UNRELENTING SKEPTICISM,

DESCARTES SOUGHT TO PIERCE THE ILLUSORY VEIL OF THE BODY,

WHICH HE BELIEVED CONCEALED THE "WHEELS AND SPRINGS" OF CLOCK-LIKE AUTOMATA THAT MADE US TICK.

BY REDUCING THE BODY TO PARTS, HE FELT HE WOULD ARRIVE AT THE MIND, WHICH HE SAW AS BEING "ENTIRELY INDIVISIBLE."

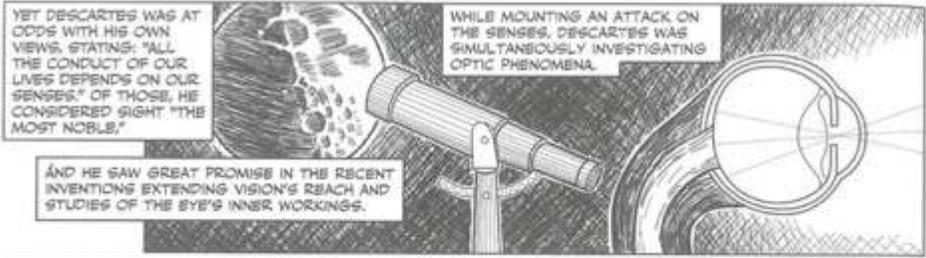
for since I now know that even bodies are not, properly speaking, perceived by the senses or by the faculty of imagination, but by the intellect alone, and that they are not perceived through their being touched or seen, but only through their being understood, I manifestly know that nothing can be perceived more easily and more evidently than my own mind.

"I AM THINKING, THEREFORE I EXIST." FOR DESCARTES, THINKING WAS EVERYTHING AND THINKING MEANT WORDS - INNER SPEECH.

THROUGH THIS DISSECTION, MIND WAS DIVORCED FROM THE SENSES...

LEAVING US DISEMBOODIED...

AFLOAT IN A SEA OF WORDS.



YET DESCARTES WAS AT ODDS WITH HIS OWN VIEWS, STATING: "ALL THE CONDUCT OF OUR LIVES DEPENDS ON OUR SENSES." OF THOSE, HE CONSIDERED SIGHT "THE MOST NOBLE."

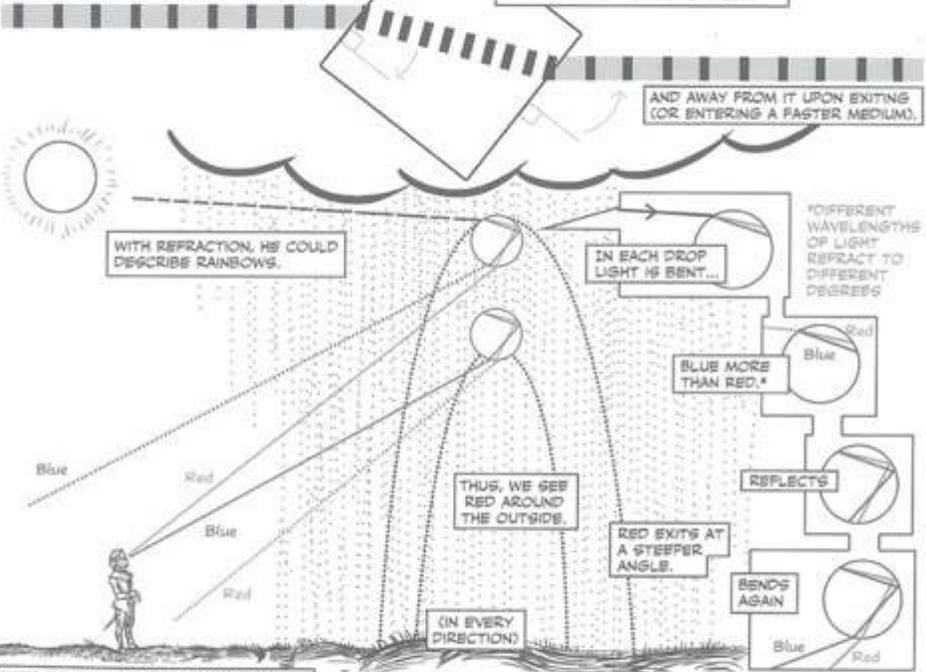
WHILE MOUNTING AN ATTACK ON THE SENSES, DESCARTES WAS SIMULTANEOUSLY INVESTIGATING OPTIC PHENOMENA.

AND HE SAW GREAT PROMISE IN THE RECENT INVENTIONS EXTENDING VISION'S REACH AND STUDIES OF THE EYE'S INNER WORKINGS.

DESCARTES PUT FORTH AN EXPLANATION OF REFRACTION - THE WAY IN WHICH LIGHT (OR ANY WAVE) BENDS WHEN MOVING BETWEEN DIFFERENT MEDIUMS.

THIS CHANGE IN DIRECTION IS TOWARD THE PERPENDICULAR WHEN ENTERING SLOWER MATERIALS...

AND AWAY FROM IT UPON EXITING (OR ENTERING A FASTER MEDIUM).



WITH REFRACTION, HE COULD DESCRIBE RAINBOWS.

IN EACH DROP LIGHT IS BENT...

DIFFERENT WAVELENGTHS OF LIGHT REFRACT TO DIFFERENT DEGREES

BLUE MORE THAN RED.*

THUS, WE SEE RED AROUND THE OUTSIDE.

RED EXITS AT A STEEPER ANGLE.

REFLECTS

BENDS AGAIN

(IN EVERY DIRECTION)

WITH THIS UNDERSTANDING, WE CAN REVISIT PLATO'S WATER-BENT OBJECT.



OVERHEAD VIEW

LIGHT REFRACTS

APPEARS TO HAVE COME FROM HERE.

THE "ILLUSION" HAS MUCH TO TELL US IF WE KNOW HOW TO LISTEN.

RATHER THAN BEING CAUSE TO DISMISS SENSE EXPERIENCE,

THESE "BENDS" IN APPEARANCE INSTEAD POINT OUT THAT IT IS THROUGH THE COUPLING OF BOTH

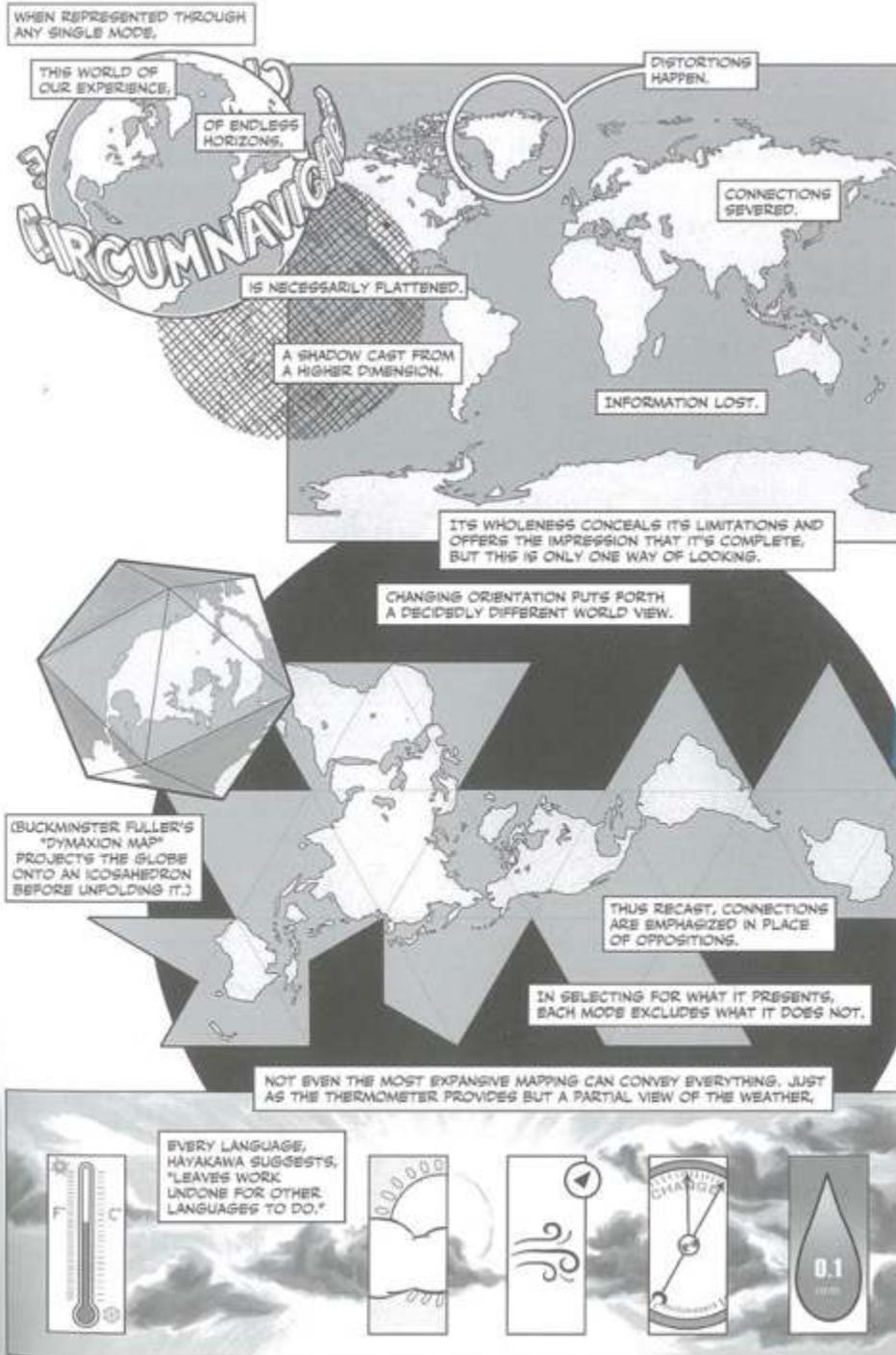
REASON AND PERCEPTION

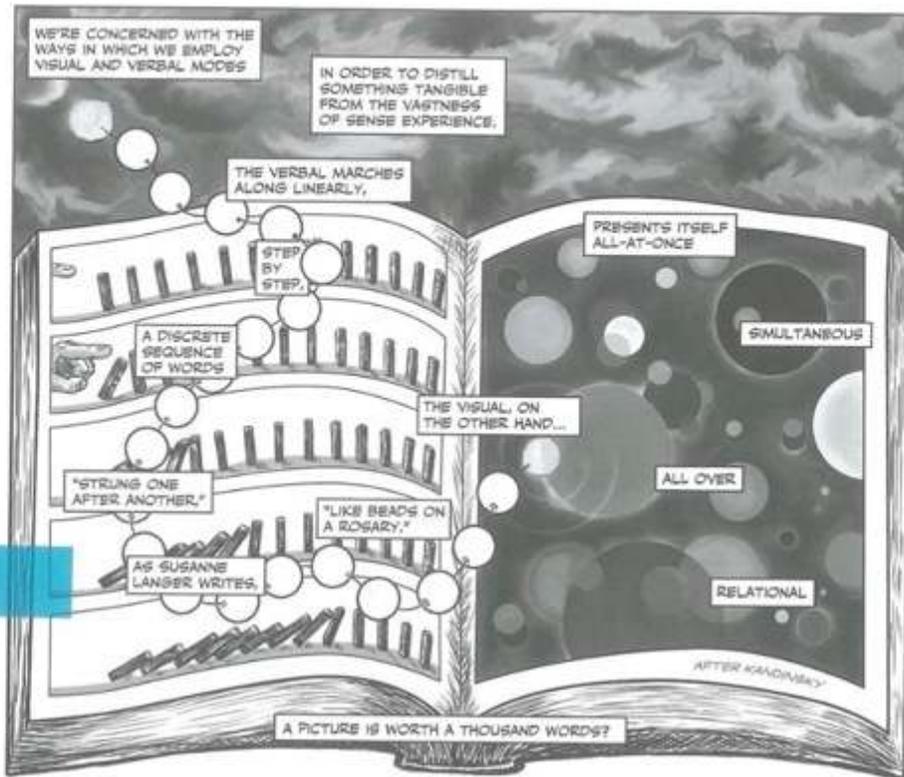
- NOT ONE OR THE OTHER IN ISOLATION - THAT WE CAN DISCERN GLIMPSES OF THE UNDERLYING PHENOMENA AT WORK.

CONSIDER THEN, THIS INTERPLAY BETWEEN VISUAL AND VERBAL MEDIUMS WE'VE BEEN PERFORMING AS

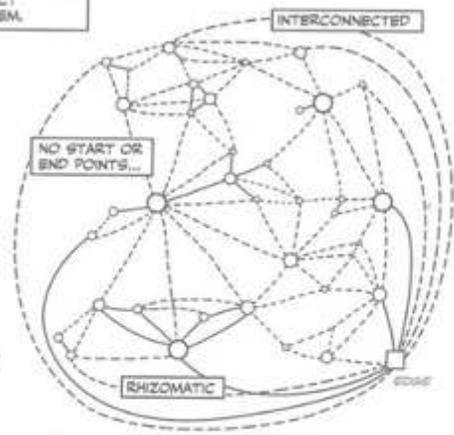
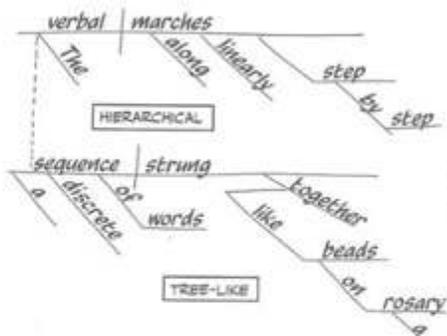
A KIND OF REFRACTION

THAT SIMILARLY SERVES TO EXPAND OUR VIEW BY REVEALING BOUNDARIES ENACTED BY A SINGLE MODE.





PERHAPS, BUT BECAUSE OF THEIR DISTINCT STRUCTURES, THERE IS NO DIRECT CORRESPONDENCE BETWEEN THEM.



A DESCRIPTION OF AN IMAGE NEVER ACTUALLY REPRESENTS THE IMAGE. RATHER, AS MICHAEL BAKANDALL OBSERVES, IT IS A REPRESENTATION OF THINKING ABOUT HAVING SEEN A PICTURE - IT'S ALREADY FORMULATED IN ITS OWN TERMS.

WHILE IMAGE IS, TEXT IS ALWAYS ABOUT.

IN RELYING ON TEXT AS THE PRIMARY MEANS OF FORMULATING UNDERSTANDING, WHAT STANDS OUTSIDE ITS LINEAR STRUCTURE IS DISMISSED.

LABELLED IRRATIONAL - NO MORE CONCEIVABLE THAN THE NOTION OF "UPWARDS" TO A FLATLANDER.

THE VISUAL PROVIDES EXPRESSION WHERE WORDS FAIL.

WHAT HAVE WE BEEN MISSING?

AND WHAT CAN BE MADE VISIBLE WHEN WE WORK IN A FORM THAT IS NOT ONLY ABOUT, BUT IS ALSO THE THING ITSELF.



TO UNRAVEL THE FORM'S CAPACITIES, LET'S BEGIN WITH SCOTT MCCLOUD'S CONSIDERATION OF THE SEQUENTIAL AS ITS DEFINING ASPECT:

START

"JUXTAPOSED PICTORIAL AND OTHER IMAGES IN DELIBERATE SEQUENCE."

THE PASSAGE OF TIME IS WRITTEN IN SPACE.

IN CONNECTING THE DOTS,

TRAVERSING THE GAPS BETWEEN FRAGMENTS AND STITCHING THEM TOGETHER - A MEANINGFUL WHOLE EMERGES.

IT'S A PARTICIPATORY DANCE, AN ACT OF THE IMAGINATION.

IN WHICH THE READER ANIMATES AND TRANSFORMS THE STATIC INTO THE KINETIC...

AND BRINGS IT TO LIFE.



WHILE COMICS ARE READ SEQUENTIALLY LIKE TEXT, THE ENTIRE COMPOSITION IS ALSO TAKEN IN - VIEWSD - ALLATONCE.



THERRY GROENSTEEN LIKENS THIS ORGANIZATION OF SIMULTANEOUS IMAGES TO A SYSTEM OR NETWORK.



A CONNECTED SPACE, NOT RELIANT ON A CHAIN-LIKE SEQUENCE LINEARLY PROCEEDING FROM POINT TO POINT...



RATHER ASSOCIATIONS THAT STRETCH WEB-LIKE ACROSS THE PAGE BRAIDING FRAGMENTS INTO A COHESIVE WHOLE.



EACH ELEMENT IS THUS:



ONE WITH EVERYTHING.



THIS SPATIAL INTERPLAY OF SEQUENTIAL AND SIMULTANEOUS -



IMBUE'S COMICS WITH A DUAL NATURE -



BOTH TREE-LIKE, HIERARCHICAL AND RHIZOMATIC, INTERWOVEN IN A SINGLE FORM.

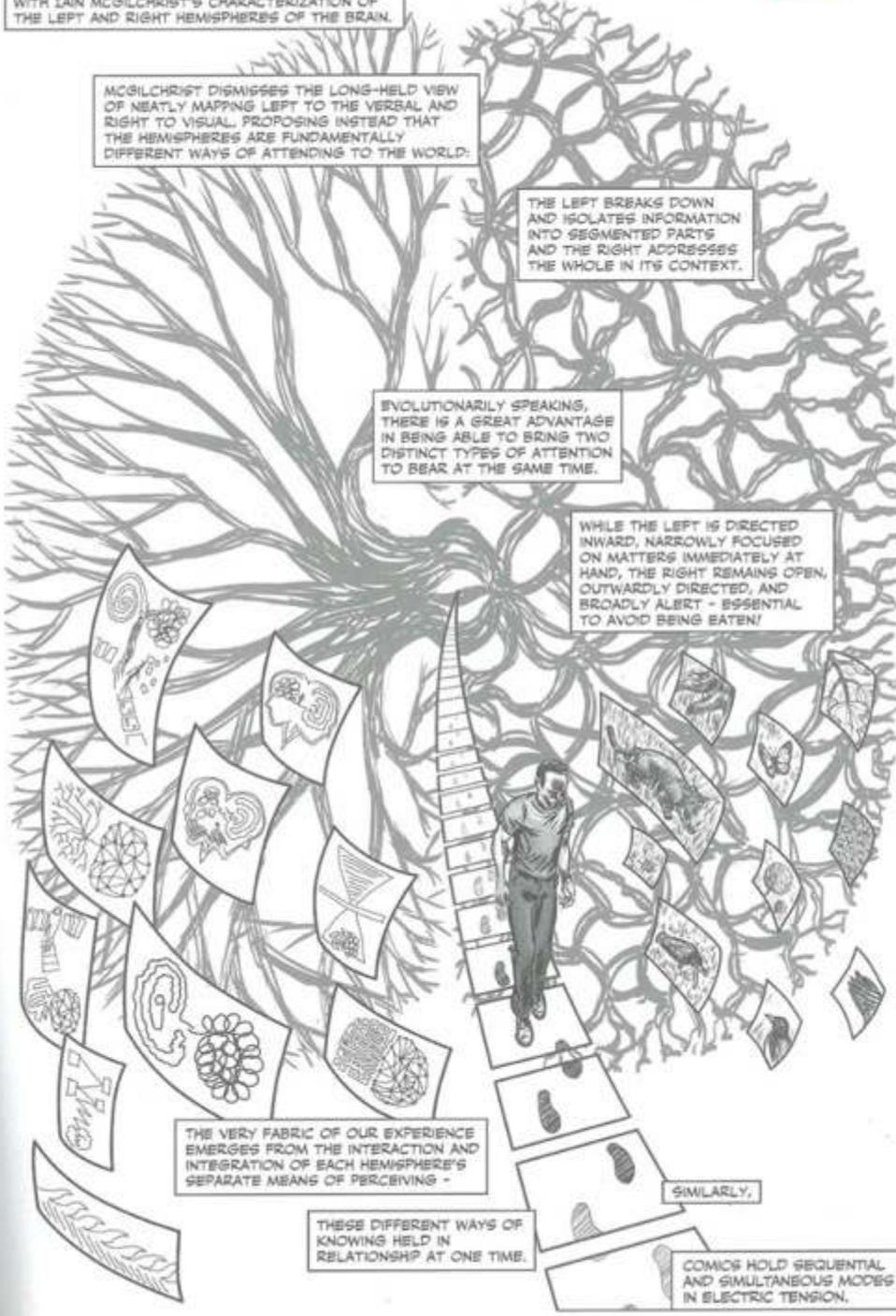
THESE TWO DISTINCT KINDS OF AWARENESS - THE SEQUENTIAL AND SIMULTANEOUS - CORRESPOND WITH IAIN MCGILCHRIST'S CHARACTERIZATION OF THE LEFT AND RIGHT HEMISPHERES OF THE BRAIN.

MCGILCHRIST DISMISSES THE LONG-HELD VIEW OF NEATLY MAPPING LEFT TO THE VERBAL AND RIGHT TO VISUAL, PROPOSING INSTEAD THAT THE HEMISPHERES ARE FUNDAMENTALLY DIFFERENT WAYS OF ATTENDING TO THE WORLD:

THE LEFT BREAKS DOWN AND ISOLATES INFORMATION INTO SEGMENTED PARTS AND THE RIGHT ADDRESSES THE WHOLE IN ITS CONTEXT.

EVOLUTIONARILY SPEAKING, THERE IS A GREAT ADVANTAGE IN BEING ABLE TO BRING TWO DISTINCT TYPES OF ATTENTION TO BEAR AT THE SAME TIME.

WHILE THE LEFT IS DIRECTED INWARD, NARROWLY FOCUSED ON MATTERS IMMEDIATELY AT HAND, THE RIGHT REMAINS OPEN, OUTWARDLY DIRECTED, AND BROADLY ALERT - ESSENTIAL TO AVOID BEING EATEN!



THE VERY FABRIC OF OUR EXPERIENCE EMERGES FROM THE INTERACTION AND INTEGRATION OF EACH HEMISPHERE'S SEPARATE MEANS OF PERCEIVING -

THESE DIFFERENT WAYS OF KNOWING HELD IN RELATIONSHIP AT ONE TIME.

SIMILARLY,

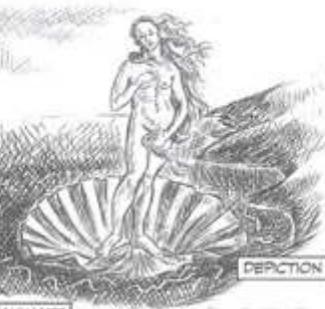
COMICS HOLD SEQUENTIAL AND SIMULTANEOUS MODES IN ELECTRIC TENSION.

EMBEDDED WITHIN THE SEQUENTIAL-SIMULTANEOUS ECOSYSTEM THAT IS COMICS.

WORDS AND PICTURES, LONG KEPT APART, ARE ALLOWED TO COHABIT.

He was an old man who fished alone in a skiff in the Gulf Stream and he had gone eighty-four days now without taking a fish. In the first forty days a boy had been with him. But after forty days without a fish the boy's parents had told him that the old man was now definitely and finally *salao*, which is the worst form of unlucky and the boy had gone a

JOINED IN RELATIONSHIP, VISUAL AND VERBAL INTERMINGLE...



after Botticelli

DESCRIPTION

DEPICTION

TEXT BECOMES AN INTEGRAL ELEMENT OF THE COMPOSITION.

INTERPENETRATE

INTERANIMATE

INTERWEAVE

REFRACTION BETWEEN MODES.

GENERATES A KIND OF MULTIPLICATIVE RESONANCE - A DYNAMIC CYCLE OF READ-LOCK, LOCK-READ...

EQUAL PARTNERS IN THIS UNION,

INTERDEPENDENT

INEXTRICABLE

EACH INFORMS AND ENRICHES THE OTHER TO ACHIEVE A MEANING, AS R. C. HARVEY SAYS, "THAT NEITHER CONVEYS ALONE WITHOUT THE OTHER."

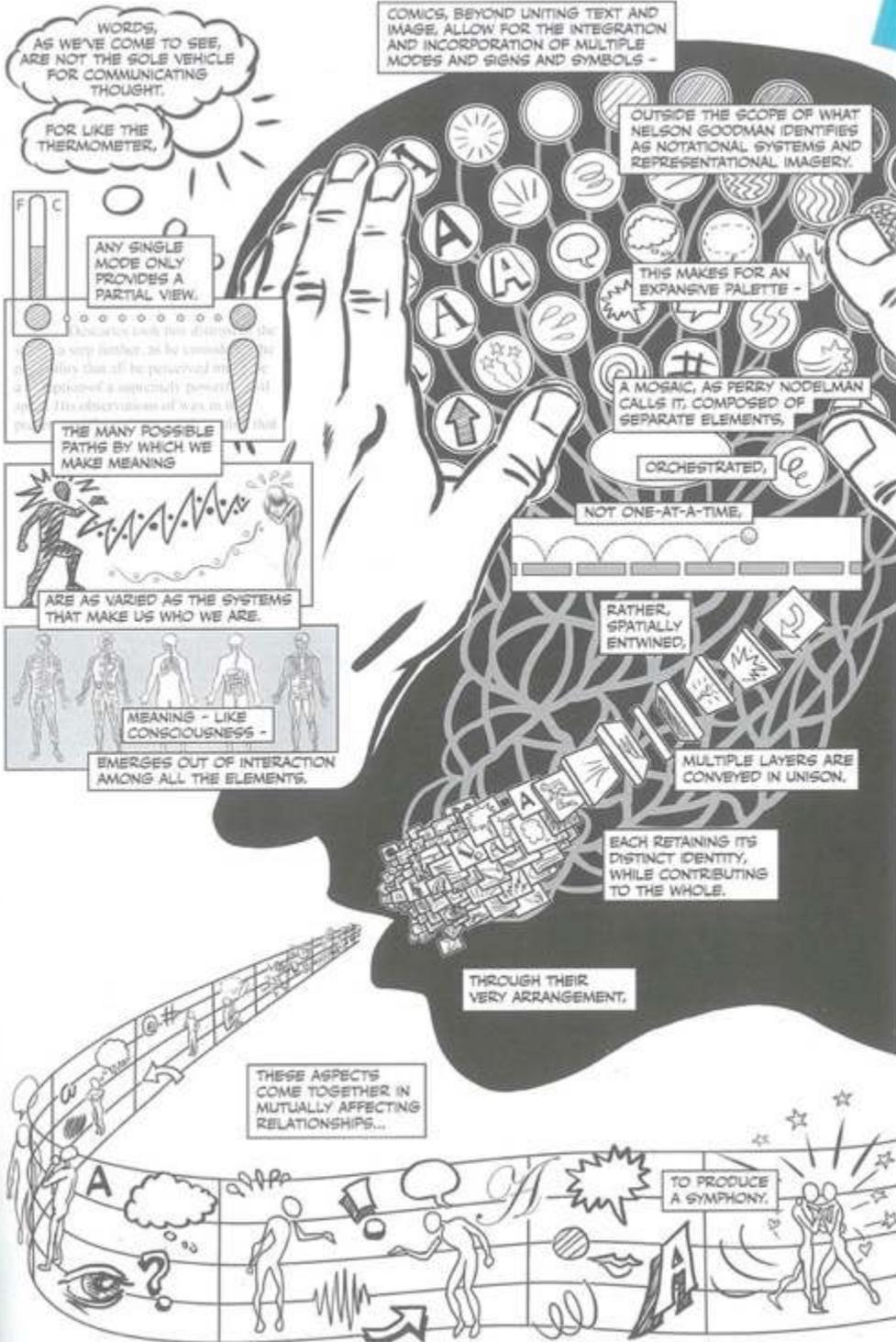
WORDS VISUALIZED

DAVID LEWIS CALLS IMAGE-TEXT INTERACTION A "DOUBLE ORIENTATION" - A "LOOKING IN MORE THAN ONE DIRECTION AT THE SAME TIME."

EQUALLY FITTING FOR OUR PURPOSES: EDWARD TUFTE'S DESCRIPTION OF THIS INTEGRATION OF WORDS AND PICTURES IN WHICH THEY ACT AS ONE, AS BEING ESSENTIAL FOR "ESCAPING FLATLANDS" OF INFORMATION EXCHANGE...

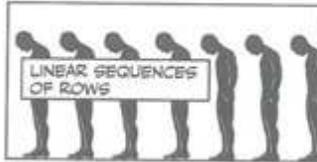
TO PLUMB GREATER DEPTHS OF DISCOURSE.



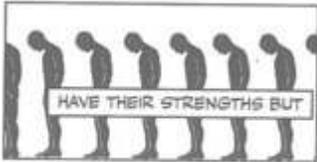


OVER THE COURSE OF THIS CHAPTER,

WE'VE SOUGHT TO RECONSIDER HOW WE ORDER EXPERIENCE AND GIVE SHAPE TO OUR THOUGHTS.



LINEAR SEQUENCES OF ROWS



HAVE THEIR STRENGTHS BUT



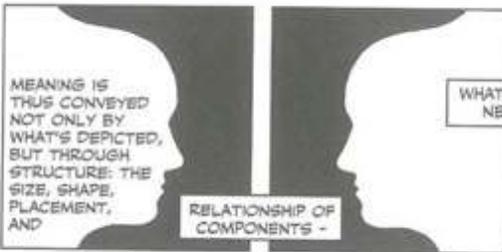
THEY ARE NOT THE ONLY POSSIBILITY.



WHEN WE TAKE THE ALL-OVER COMPOSITION INTO ACCOUNT



FORM AND EXPRESSION BECOME ONE.



MEANING IS THUS CONVEYED NOT ONLY BY WHAT'S DEPICTED, BUT THROUGH STRUCTURE: THE SIZE, SHAPE, PLACEMENT, AND

RELATIONSHIP OF COMPONENTS -

WHAT THEY'RE NEXT TO

AND WHAT THEY'RE NOT, MATTERS.

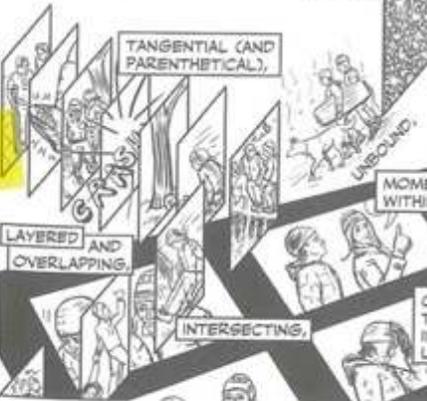


ART SPIEGELMAN DESCRIBES EACH PAGE AS AN ARCHITECTONIC UNIT -

IDEAS MADE SPATIAL.

CITING GOETHE, CHRIS WARE LIKENS COMICS TO "FROZEN MUSIC," A SPACE TO RECONSTITUTE MEMORY.

FROM THE FORKING PATHS,



TANGENTIAL (AND PARENTHETICAL),

MOMENTS NESTED WITHIN MOMENTS,

LAYERED AND OVERLAPPING.

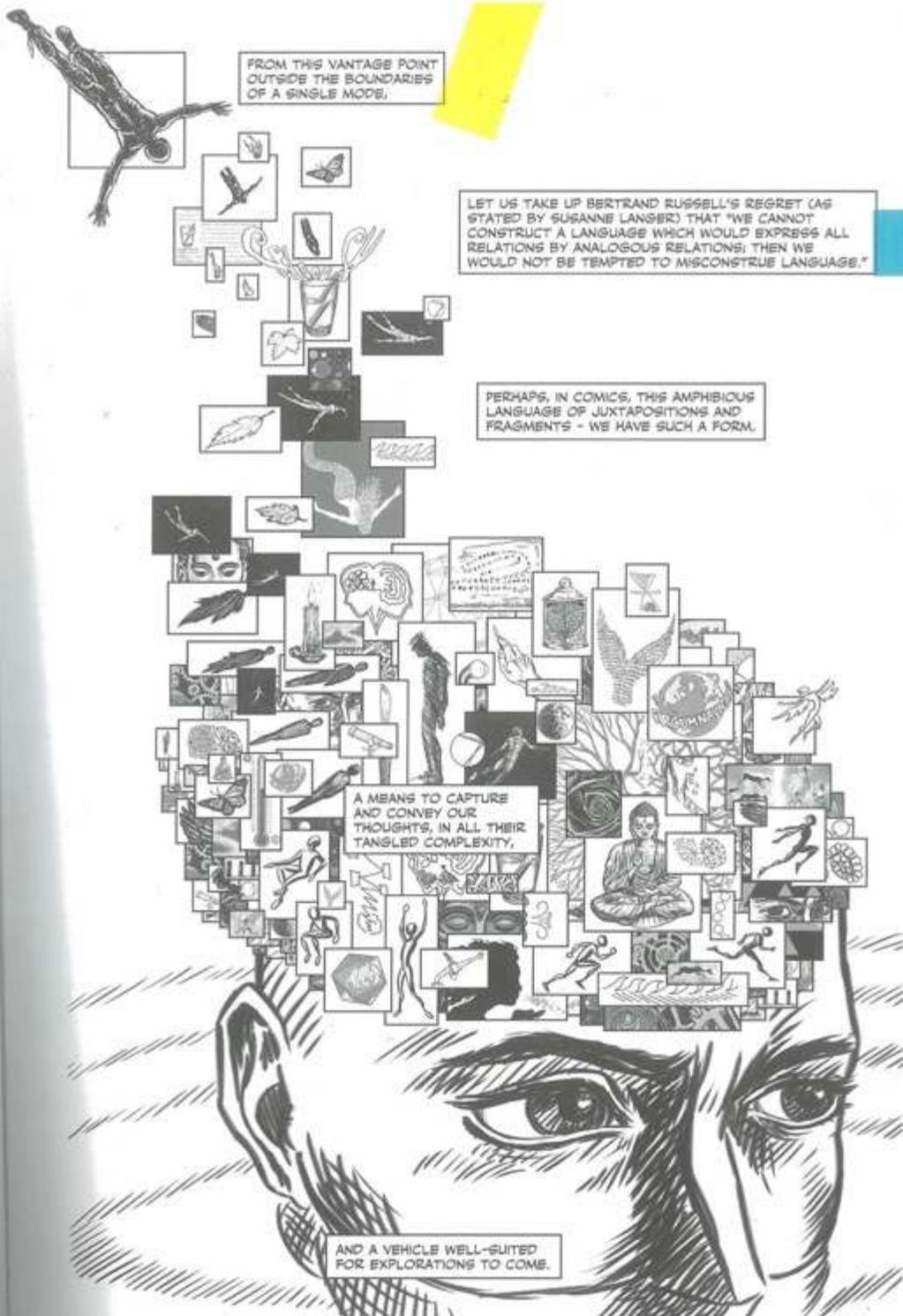
INTERSECTING,

COMICS CAN HOLD THE UNFLAT WAYS IN WHICH THOUGHT UNFOLDS.



THROUGH ITS MULTIPLICITY OF APPROACHES FOR CONSTITUTING EXPERIENCE, THIS FORM CAN PROVIDE AN ELEVATED PERSPECTIVE FROM WHICH TO ILLUMINATE THE TRAPS OF OUR OWN MAKING AND OFFER A MEANS TO...

STEP OUT.



FROM THIS VANTAGE POINT
OUTSIDE THE BOUNDARIES
OF A SINGLE MODE,

LET US TAKE UP BERTRAND RUSSELL'S REGRET (AS
STATED BY SUSANNE LANGER) THAT "WE CANNOT
CONSTRUCT A LANGUAGE WHICH WOULD EXPRESS ALL
RELATIONS BY ANALOGOUS RELATIONS; THEN WE
WOULD NOT BE TEMPTED TO MISCONSTRUE LANGUAGE."

PERHAPS, IN COMICS, THIS AMPHIBIOUS
LANGUAGE OF JUXTAPOSITIONS AND
FRAGMENTS - WE HAVE SUCH A FORM.

A MEANS TO CAPTURE
AND CONVEY OUR
THOUGHTS, IN ALL THEIR
TANGLED COMPLEXITY,

AND A VEHICLE WELL-SUITED
FOR EXPLORATIONS TO COME.

ANEXO 2: TRANSCRIPCIÓN DE LOS SIGNOS LINGÜÍSTICOS EN “THE SHAPE OF OUR THOUGHTS”,
UNFLATTENING (2015)

P. 51

THE MEANS BY WHICH WE ORDER EXPERIENCE AND GIVE STRUCTURE TO
OUR THOUGHTS –

OUR LANGUAGES –

ARE THE STUFF WE BREATHE IN AND A SEA WE SWIM IN.

P. 52

LANGUAGES ARE POWERFUL TOOLS FOR EXPLORING THE EVER GREATER
DEPTHS OF OUR UNDERSTANDING.

BUT FOR ALL THEIR STRENGTHS, LANGUAGES CAN ALSO BECOME TRAPS.

IN MISTAKING THEIR BOUNDARIES FOR REALITY,

WE FIND OURSELVES, MUCH LIKE FLATLANDERS, BLIND TO POSSIBILITIES
BEYOND THESE ARTIFICIAL BORDERS,

LACKING BOTH THE AWARENESS AND THE MEANS TO STEP OUT.

THE MEDIUM WE THINK IN DEFINES WHAT WE CAN SEE.

P. 53

AS S. I. HAYAKAWA DESCRIBED THE SITUATION: “WE ARE THE PRISONERS OF
ANCIENT ORIENTATIONS IMBEDDED IN THE LANGUAGES WE HAVE
INHERITED.”

WE’VE BEEN CONDUCTING THIS DISCUSSION AMPHIBIOUSLY – BREATHING
IN THE WORLDS OF IMAGE AND TEXT – SEEING FROM BOTH SIDES.

TEXT IMMERSSED IN IMAGE.

PICTURES ANCHORED BY WORDS.

RELAYING MEANING BACK AND FORTH ACROSS THEIR BOUNDARIES.

IT'S NOT ALWAYS DONE THIS WAY...

P. 54

Traditionally, words have been privileged as the proper mode of explanation, as *the* tool of thought. Images have, on the other hand, long been sequestered to the realm of spectacle and aesthetics, sidelined in serious discussions as mere illustration to support the text — never as equal partner. The source of this historical bias can be traced to Plato, who professed a deep distrust of perception, citing its illusory nature: “The object which appears to bend as it enters water provokes a lively puzzlement about what is real” (Murdoch, 1977, p. 44). For Plato, human life was a pilgrimage (p. 2) from the world of appearance in the cave to the reality of pure forms — of truth. He insisted that “we see *through* the eyes...not *with* them” (Jay, 1994, p. 27). If appearances were deceiving, images were far more treacherous, these “shadows of shadows,” capable of obscuring the search for truth — mistaking fire for the sun. Plato considered thinking as a kind of “inner speech” (Murdoch, p. 31). Thus, despite a similar distrust of writing as an “inferior substitute for memory and live understanding” (p. 22), he tolerated the written word as a necessary evil to convey thought.

Fig 1: Object bent in water

Descartes took this distrust of the senses a step further, as he considered the possibility that all he perceived might be a deception of supremely powerful evil spirit. His observations of wax in the presence of flame betrayed the reality that the substance remained unchanged:

But I need to realize the perception of the wax is neither a seeing, nor a touching, nor an imagining. Nor has it ever been, even though it previously seemed so; rather it is an inspection on the part of the mind alone. This inspection can be imperfect and confused, as it was before, or clear and distinct, as it is now, depending on how closely I pay attention to the things in which the piece of wax consists. (1637/2002, p. 68)

This reasoning about wax raised questions as to how he could know anything, “all the things that had ever entered my mind were no more true than the illusions of my dreams” (p. 87). From there, Descartes proceeded with his program of radical doubt, setting out to discard and raze any “false opinions” he had come to accept in his life. By burning away all he’d come to believe, he could build up from what he knew with certainty.

P. 55

WIELDING THE SHARP IMPLEMENT OF UNRELENTING SKEPTICISM,
DESCARTES SOUGHT TO PIERCE THE ILLUSORY VEIL OF THE BODY,
WHICH HE BELIEVED CONCEALED THE “WHEELS AND SPRINGS” OF
CLOCK-LIKE AUTOMATA THAT MADE US TICK.

BY REDUCING THE BODY TO PARTS, HE FELT HE WOULD ARRIVE AT THE MIND, WHICH HE WAYS AS BEING “ENTIRELY INDIVISIBLE.”

For since I now know that even bodies are not properly speaking, perceived by the senses or by the faculty of imagination, but by the intellect alone, and that they are not perceived through their being touched or seen, but only through their being understood, I manifestly know that nothing can be perceived more evidently than my own mind.

“I AM THINKING, THEREFORE I EXIST.” FOR DESCARTES, THINKING WAS EVERYTHING AND THINKING MEANT WORDS — INNER SPEECH.

THROUGH THIS DISSECTION, MIND WAS DIVORCED FROM THE SENSES...

LEAVING US DISEMBODIED...
AFLOAT IN A SEA OF WORDS.

P. 56

YET DESCARTES WAS AT ODDS WITH HIS OWN VIEWS, STATING: “ALL THE CONDUCT OF OUR LIVES DEPENDS ON OUR SENSES.” OF THOSE, HE CONSIDERED SIGHT “THE MOST NOBLE,”

WHILE MOUNTING AN ATTACK ON THE SENSES, DESCARTES WAS SIMULTANEOUSLY INVESTIGATING OPTIC PHENOMENA.

AND HE SAW GREAT PROMISE IN THE RECENT INVENTIONS EXTENDING VISION’S REACH AND STUDIES OF THE EYE’S INNER WORKINGS.

DESCARTES PUT FORTH AN EXPLANATION OF REFRACTION – THE WAY IN WHICH LIGHT (OR ANY WAVE) BENDS WHEN MOVING BETWEEN DIFFERENT MEDIUMS.

THIS CHANGE IN DIRECTION IS TOWARD THE PERPENDICULAR WHEN ENTERING SLOWER MATERIALS...

AND AWAY FROM IT UPON EXITING (OR ENTERING A FASTER MEDIUM).

WITH REFRACTION, HE COULD DESCRIBE RAINBOWS.

IN EACH DROP LIGHT IS BENT...

*DIFFERENT WAVELENGTHS OF LIGHT REFRACT TO DIFFERENT DEGREES

BLUE MORE THAN RED.*

RED
BLUE

THUS, WE SEE RED AROUND THE OUTSIDE.

RED EXISTS AT A STEEPER ANGLE.

REFLECTS
BENDS AGAIN

BLUE
RED

(IN EVERY DIRECTION)

WITH THIS UNDERSTANDING, WE CAN REVISIT PLATO'S WATER-BENT
OBJECT.

LIGHT REFRACTS

APPEARS TO HAVE COME FROM HERE.

THE "ILLUSION" HAS MUCH TO TELL US IF WE KNOW HOW TO LISTEN.

RATHER THAN BEING CAUSE TO DISMISS SENSE EXPERIENCE,

THESE "BENDS" IN APPEARANCE INSTEAD POINT OUT THAT IT IS THROUGH
THE COUPLING OF BOTH

REASON *AND* PERCEPTION

- NOT ONE OR THE OTHER IN ISOLATION – THAT WE CAN DISCERN GLIMPSES
OF THE UNDERLYING PHENOMENA AT WORK.

CONSIDER THEN, THIS INTERPLAY BETWEEN VISUAL AND VERBAL MEDIUMS
WE'VE BEEN PERFORMING AS

A KIND OF REFRACTION

THAT SIMILARLY SERVES TO EXPAND OUR VIEW BY REVEALING
BOUNDARIES ENACTED BY A SINGLE MODE.

P. 57

WHEN REPRESENTED THROUGH ANY SINGLE MODE.

THIS WORLD OF OUR EXPERIENCE,

OF ENDLESS HORIZONS,

IS NECESSARILY FLATTENED.

A SHADOW CAST FROM A HIGHER DIMENSION.

DISTORTIONS HAPPEN.

CONNECTIONS SEVERED.

INFORMATION LOST.

ITS WHOLENESS CONCEALS ITS LIMITATIONS AND OFFERS THE IMPRESSION THAT IT'S COMPLETE, BUT THIS IS ONLY ONE WAY OF LOOKING.

CHANGING ORIENTATION PUTS FORTH A DECIDEDLY DIFFERENT WORLD VIEW.

(BUCKMINSTER FULLER'S "DYNAMAXION MAP" PROJECTS THE GLOBE ONTO AN ICOSAHEDRON BEFORE UNFOLDING IT.)

THUS RECAST, CONNECTIONS ARE EMPHASIZED IN PLACE OF OPPOSITIONS.

IN SELECTING FOR WHAT IT PRESENTS, EACH MODE EXCLUDES WHAT IT DOES NOT.

NOT EVEN THE MOST EXPANSIVE MAPPING CAN CONVEY EVERYTHING. JUST AS THE THERMOMETER PROVIDES BUT A PARTIAL VIEW OF THE WEATHER,

EVERY LANGUAGE, HAYAKAWA SUGGESTS, "LEAVES WORK UNDONE FOR OTHER LANGUAGES TO DO."

P. 58

WE'RE CONCERNED WITH THE WAYS IN WHICH WE EMPLOY VISUAL AND VERBAL MODES

IN ORDER TO DISTILL SOMETHING TANGIBLE FROM THE VASTNESS OF SENSE EXPERIENCE.

THE VERBAL MARCHES ALONE LINEARLY,

STEP BY STEP,

A DISCRETE SEQUENCE OF WORDS

“STRUNG ONE AFTER ANOTHER,”

AS SUSANNE LANGER WRITES,

“LIKE BEADS ON A ROSARY.”

THE VISUAL, ON THE OTHER HAND...

PRESENTS ITSELF ALL-AT-ONCE

SIMULTANEOUS

ALL OVER

RELATIONAL

A PICTURE IS WORTH A THOUSAND WORDS?

PERHAPS, BUT BECAUSE OF THEIR DISTINCT STRUCTURES, THERE IS NO DIRECT CORRESPONDENCE BETWEEN THEM.

HIERARCHICAL

TREE-LIKE

THE
VERBAL
MARCHES
ALONG
LINEARLY
STEP
BY
STEP
A
DISCRETE
SEQUENCE
OF
WORDS
STRUNG
TOGETHER

LIKE
BEADS
ON
A
ROSARY
NO START OR END POINTS...

RHIZOMATIC
INTERCONNECTED
EDGE

A DESCRIPTION OF AN IMAGE NEVER ACTUALLY REPRESENTS THE IMAGE. RATHER, AS MICHAEL BAXANDALL OBSERVES, IT IS A REPRESENTATION OF THINKING *ABOUT* HAVING SEEN A PICTURE – IT’S ALREADY FORMULATED IN ITS OWN TERMS.

WHILE IMAGE *IS*, TEXT IS ALWAYS *ABOUT*.

IN RELYING ON TEXT AS THE PRIMARY MEANS OF FORMULATING UNDERSTANDING, WHAT STANDS OUTSIDE ITS LINEAR STRUCTURE IS DISMISSED,

LABELED IRRATIONAL – NO MORE CONCEIVABLE THAN THE NOTION OF “UPWARDS” TO A FLATLANDER.

THE VISUAL PROVIDES EXPRESSION WHERE WORDS FAIL.

WHAT HAVE WE BEEN MISSING?

AND WHAT CAN BE MADE VISIBLE WHEN WE WORK IN A FORM THAT IS NOT ONLY *ABOUT*, BUT *IS* ALSO THE THING ITSELF.

P. 59 [FONDO]

The heart of a woman goes forth with the dawn,
As a lone bird, soft winging, so restlessly on,
Afar o'er life's turrets and vales does it roam
In the wake of those echoes the heart calls home.

The heart of a woman falls back with the night,
And enters some alien cage in its plight,
And tries to forget it has dreamed of the stars
While it breaks, breaks, breaks on the sheltering bars.
— Georgia Douglas Johnson

“Man can never know the loneliness a woman knows. Man lies in the woman's womb only to gather strength, he nourishes himself from this fusion, and then he rises and goes into the world, into his work, into battle, into art. He is not lonely. He is busy. The memory of the swim in amniotic fluid gives him energy, completion. Woman may be busy too, but she feels empty. Sensuality for her is not only a wave of pleasure in which she is bathed, and a charge of electric joy at contact with another. When man lies in her womb, she is fulfilled, each act of love a taking of man within her, an act of birth and rebirth, of child rearing and man bearing. Man lies in her womb and is reborn each time anew with a desire to act, to be. But for woman, the climax is not in the birth, but in the moment man rests inside of her.”

— Anaïs Nin, *The Diary of Anaïs Nin, Vol. 1: 1931-1934*

And the day came when the risk to remain tight in a bud was more painful than the risk it took to blossom.

Life is a process of becoming, a combination of states we have to go through. Where people fail is that they wish to elect a state and remain in it. This is a kind of death.

Living never wore one out so much as the effort not to live.

Life is truly known only to those who suffer, lose, endure adversity and stumble from defeat to defeat.

Perfection is static, and I am in full progress.

Abnormal pleasures kill the taste for normal ones.

— **Anais Nin**

“I disregard the proportions, the measures, the tempo of the ordinary world. I refuse to live in the ordinary world as ordinary women. To enter ordinary relationships. I want ecstasy. I am a neurotic — in the sense that I live in my world. I will not adjust myself to the world. I am adjusted to myself.”

— Anaïs Nin, *The Diary of Anaïs Nin, Vol. 1: 1931-1934*

“I like to live always at the beginnings of life, not at their end. We all lose some of our faith under the oppression of mad leaders, insane history, pathologic cruelties of daily life. I am by nature always beginning and believing and so I find your company more fruitful than that of, say, Edmund Wilson, who asserts his opinions, beliefs, and knowledge as the ultimate verity. Older people fall into rigid patterns. Curiosity, risk, exploration are forgotten by them. You have not yet discovered that you have a lot to give, and that the more you give the more riches you will find in yourself. It amazed me that you felt that each time you write a story you gave away one of your dreams and you felt the poorer for it. But then you have not thought that this dream is planted in others, others begin to live it too, it is shared, it is the beginning of friendship and love.

[...]

You must not fear, hold back, count or be a miser with your thoughts and feelings. It is also true that creation comes from an overflow, so you have to learn to intake, to imbibe, to nourish yourself and not be afraid of fullness. The fullness is like a tidal wave which then carries you, sweeps you into experience and into writing. Permit yourself to flow and overflow, allow for the rise in temperature, all the expansions and intensifications.

Something is always born of excess: great art was born of great terrors, great loneliness, great inhibitions, instabilities, and it always balances them. If it seems to you that I move in a world of certitudes, you, *par contre*, must benefit from the great privilege of youth, which is that you move in a world of mysteries. But both must be ruled by faith.”

— Anaïs Nin, *El Diario de Anais Nin, Vol. 4: 1944-1947*

Living in the earth-deposits of our history

Today a backhoe divulged out of a crumbling flank of earth
one bottle amber perfect a hundred-year-old
cure for fever or melancholy a tonic
for living on this earth in the winters of this climate.

Today I was reading about Marie Curie:
she must have known she suffered from radiation sickness
her body bombarded for years by the element
she had purified
It seems she denied to the end
the source of the cataracts on her eyes
the cracked and suppurating skin of her finger-ends
till she could no longer hold a test-tube or a pencil

She died a famous woman denying
her wounds
denying
her wounds came from the same source as her power. "
— Adrienne Rich (*The Dream of a Common Language*)

"I am an instrument in the shape/ of a woman trying to translate pulsations/ into images for
the relief of the body/ and the reconstruction of the mind."
— Adrienne Rich (*The Fact of a Doorframe: Poems Selected and New, 1950-1984*)

"Pretty women wonder where my secret lies.
I'm not cute or built to suit a fashion model's size
But when I start to tell them,
They think I'm telling lies.
I say,
It's in the reach of my arms
The span of my hips,
The stride of my step,
The curl of my lips.
I'm a woman
Phenomenally.
Phenomenal woman,

That's me."

— Maya Angelou (*Phenomenal Woman: Four Poems Celebrating Women*)

Kindness glides about my house.
Dame Kindness, she is so nice!
The blue and red jewels of her rings smoke
In the windows, the mirrors
Are filling with smiles.

What is so real as the cry of a child?
A rabbit's cry may be wilder
But it has no soul.
Sugar can cure everything, so Kindness says.
Sugar is a necessary fluid,
Its crystals a little poultice.

O kindness, kindness
Sweetly picking up pieces!
My Japanese silks, desperate butterflies,
May be pinned any minute, anesthetized.

And here you come, with a cup of tea
Wreathed in steam.
The blood jet is poetry,
There is no stopping it.
You hand me two children, two roses.

Sylvia Plath

I envy Seas, whereon He rides—

I envy Seas, whereon He rides—
I envy Spokes of Wheels
Of Chariots, that Him convey—
I envy Crooked Hills

That gaze upon His journey—
How easy All can see
What is forbidden utterly
As Heaven—unto me!

I envy Nests of Sparrows—
That dot His distant Eaves—
The wealthy Fly, upon His Pane—
The happy—happy Leaves—

That just abroad His Window
Have Summer's leave to play—
The Ear Rings of Pizarro
Could not obtain for me—

I envy Light—that wakes Him—
And Bells—that boldly ring
To tell Him it is Noon, abroad—
Myself—be Noon to Him—

Yet interdict—my Blossom—
And abrogate—my Bee—
Lest Noon in Everlasting Night—
Drop Gabriel—and Me —
— *Emily Dickinson*

Proud of my broken heart, since thou didst break it,
Proud of the pain I did not feel till thee,

Proud of my night, since thou with moons dost slake it,
Not to partake thy passion, my humility.

Thou can'st not boast, like Jesus, drunken without companion
Was the strong cup of anguish brewed for the Nazarene

Thou can'st not pierce tradition with the peerless puncture,
See! I usurped thy crucifix to honor mine!
— *Emily Dickinson*

The days are cold, the nights are long,
The North wind sings a doleful song;
Then hush again upon my breast;
All merry things are now at rest,
 Save thee, my pretty love!
The kitten sleeps upon the hearth,
The crickets long have ceased their mirth;
There's nothing stirring in the house
Save one wee, hungry, nibbling mouse,
 Then why so busy thou?
Nay! start not at the sparkling light;
'Tis but the moon that shines so bright
 On the window-pane
 Bedropped with rain:
Then, little darling! sleep again,

And wake when it is day.
— *Dorothy Wordsworth*

P. 60

AT THIS JUXTURE, IT'S TIME TO...

ATTEND TO THE INTRICACIES...

FEEL AWAY AND...

DWELVE INTO THE INNER WORKINGS...

OF THIS HYBRID FORM (MEANT TO BE BOTH READ AND VIEWED).

FIRST, ITS NAME –

EVER A PRICKLY TOPIC.

THE ONE IT CAME WITH CONCEALS ITS POTENTIAL.

COMIC BOOKS

COMICS

HENCE, A QUEST FOR RESPECTABILITY:

GRANDER VARIETIES PUT FORTH;

MORE DESCRIPTIVE TITLES ADOPTED;

EACH HIGHLIGHTING SPECIFIC FEATURES.

PICTURE WRITING

IMAGE-TEXT

GRAPHEIN

COMMIX

FROM DIFFERENT CLIMATE,

MANGA

DISTINCT OFFSHOOTS AROSE.

BANDES DESSINÉES

FUMETTI

WHILE OFTEN SEEN AS A BUDDING FORM,

IT'S AN EVOLVING DIALECT, IN CONSTANT CULTIVATION.

ITS LINEAGE RUNS DEEP.

ITS HISTORY OUR OWN.

A MEANS OF GRAPPLING WITH EXPERIENCE BEFORE WE HAD NAMES FOR IT.

COMICS, AS I PREFER, "BY ANY OTHER NAME WOULD SMELL AS SWEET."

P. 61

TO UNRAVEL THE FORM'S CAPACITIES, LET'S BEGIN WITH SCOTT
MCCLOUD'S CONSIDERATION OF THE SEQUENTIAL AS ITS DEFINING
ASPECT:

"JUXTAPOSED PICTORIAL AND OTHER IMAGES IN DELIBERATE SEQUENCE."

THE PASSAGE OF TIME IS WRITTEN IN SPACE.

IN CONNECTING THE DOTS.

TRAVERSING THE GAPS BETWEEN FRAGMENTS AND STITCHING THEM
TOGETHER – A MEANINGFUL WHOLE EMERGES.

IT'S A PARTICIPATORY DANCE, AN ACT OF THE IMAGINATION,

IN WHICH THE READER ANIMATES AND TRANSFORMS THE STATIC INTO THE
KINETIC...

AND BRINGS IT TO LIFE.

P. 62

WHILE COMICS ARE READ SEQUENTIALLY LIKE TEXT, THE ENTIRE
COMPOSITION IS ALSO TAKEN IN – VIEWED – ALLATONCE.

THIERRY GROENSTEEN LIKENS THIS ORGANIZATION OF SIMULTANEOUS IMAGES TO A SYSTEM OR NETWORK.

A CONNECTED SPACE, NOT RELIANT ON A CHAIN-LIKE SEQUENCE LINEARLY PROCEEDING FROM POINT TO POINT...

RATHER ASSOCIATIONS THAT STRETCH WEB-LIKE ACROSS THE PAGE BRAIDING FRAGMENTS INTO A COHESIVE WHOLE.

EACH ELEMENT IS THUS.

ONE WITH EVERYTHING.

THIS SPATIAL INTERPLAY OF SEQUENTIAL AND SIMULTANEOUS –

IMBUES COMICS WITH A DUAL NATURE –

BOTH TREE-LIKE HIERARCHICAL AND RHIZOMATIC, INTERWOVEN IN A SINGLE FORM.

P. 63

THESE TWO DISTINCT KINDS OF AWARENESS – THE SEQUENTIAL AND SIMULTANEOUS – CORRESPOND WITH IAIN MCGILCHRIST'S CHARACTERIZATION OF THE LEFT AND RIGHT HEMISPHERES OF THE BRAIN.

MCGILCHRIST DISMISSES THE LONG-HELD VIEW OF NEATLY MAPPING LEFT TO THE VERBAL AND RIGHT TO THE VISUAL, PROPOSING INSTEAD THAT THE HEMISPHERES ARE FUNDAMENTALLY DIFFERENT WAYS OF ATTENDING TO THE WORLD:

THE LEFT BREAKS DOWN AND ISOLATES INFORMATION INTO SEGMENTED PARTS AND THE RIGHT ADDRESSES THE WHOLE IN ITS CONTEXT.

EVOLUTIONARILY SPEAKING, THERE IS A GREAT ADVANTAGE IN BEING ABLE TO BRING TWO DISTINCT TYPES OF ATTENTION TO BEAR AT THE SAME TIME.

WHILE THE LEFT IS DIRECTED INWARD, NARROWLY FOCUSED ON MATTERS IMMEDIATELY AT HAND, THE RIGHT REMAINS OPEN, OUTWARDLY DIRECTED, AND BROADLY ALERT – ESSENTIAL TO AVOID BEING EATEN!

THE VERY FABRIC OF OUR EXPERIENCE EMERGES FROM THE INTERACTION AND INTEGRATION OF EACH HEMISPHERE'S SEPARATE MEANS OF PERCEIVING –

THESE DIFFERENT WAYS OF KNOWING HELD IN RELATIONSHIP AT ONE TIME.

SIMILARLY,

COMICS HOLD SEQUENTIAL AND SIMULTANEOUS MODES IN ELECTRIC TENSION.

P. 64

EMBEDDED WITHIN THE SEQUENTIAL – SIMULTANEOUS ECOSYSTEM THAT IS COMICS,

WORDS AND PICTURES, LONG KEPT APART, ARE ALLOWED TO COHABIT.

JOINED IN RELATIONSHIP,

VISUAL AND VERBAL INTERMINGLE...

He was an old man who fished alone in a skiff in the Gulf Stream and he had gone eighty-four days now without taking a fish. In the first forty days a boy had been with him. But after forty days without a fish the boy's parents had told him that the old man was now definitely and finally *salao*, which is the worst form of unlucky and the boy had gone at their orders in another boat which caught good fish the first week

DESCRIPTION

TEXT

BECOMES AN INTEGRAL ELEMENT OF THE COMPOSITION.

INTERPENETRATE

INTERWEAVE

INTERANIMATE

REFRACTION BETWEEN MODES,

GENERATES A KIND OF MULTIPLICATIVE RESONANCE – A DYNAMIC CYCLE OF READ-LOOK, LOOK-READ...

INTERDEPENDENT

INEXTRICABLE

EQUAL PARTNERS IN THE UNION,

EACH INFORMS AND ENRICHES THE OTHER TO ACHIEVE A MEANING AS R. C. HARVEY SAYS, “THAT NEITHER CONVEYS ALONE WITHOUT THE OTHER.”

SPLOOSH

WORDS VISUALIZED

WORDS WORDS WORDS

IMAGE TEXT IMAGE TEXT IMAGE TEXT

DAVID LEWIS CALLS IMAGE-TEXT INTERACTION – A “LOOKING IN MORE THAN ONE DIRECTION AT THE SAME TIME.”

EQUALLY FITTING FOR OUR PURPOSES: EDWARD TUFTE’S DESCRIPTION OF THIS INTEGRATION OF WORDS AND PICTURES IN WHICH THEY ACT AS ONE, AS BEING ESSENTIAL FOR “ESCAPING FLATLANDS” OF INFORMATION EXCHANGE...

TO PLUMB GREATER DEPTHS OF DISCOURSE.

P. 65

WORDS, AS WE’VE COME TO SEE, ARE NOT THE SOLE VEHICLE FOR COMMUCATING THOUGHT.

FOR LIKE THE THERMOMETHER,

ANY SINGLE MODE ONLY PROVIDES A PARTIAL VIEW.

Descartes took this distrust of the senses a step further, as he considered the possibility that all he perceived might be a deception of supremely powerful evil spirit. His observations of wax in the presence of flame betrayed the reality that the substance remained unchanged

THE MANY POSSIBLE PATHS BY WHICH WE MAKE MEANING

ARE AS VARIED AS THE SYSTEMS THAT MAKE US WHO WE ARE.

MEANING – LIKE CONSCIOUSNESS –

EMERGES OUT OF INTERACTION AMONG ALL THE ELEMENTS.

COMICS, BEYOND UNITING TEXT AND IMAGE, ALLOW FOR THE INTEGRATION AND INCORPORATION OF MULTIPLE MODES AND SIGNS AND SYMBOLS –

OUTSIDE THE SCOPE OF WHAT NELSON GOODMAN IDENTIFIES AS NOTATIONAL SYSTEMS AND REPRESENTATIONAL IMAGERY.

THIS MAKES FOR AN EXPANSIVE PALETTE –

A MOSAIC, AS PERRY NODELMAN CALLS IT, COMPOSED OF SEPARATE ELEMENTS,

ORCHESTRATED,

NOT ONE-AT-A-TIME,

RATHER, SPATIALLY ENTWINED,

MULTIPLE LAYERS ARE CONVEYED IN UNISON.

EACH RETAINING ITS DISTINCT IDENTITY, WHILE CONTRIBUTING TO THE WHOLE.

THROUGH THEIR VERY ARRANGEMENT,

THESE ASPECTS COME TOGETHER IN MUTUALLY AFFECTING RELATIONSHIPS...

TO PRODUCE A SYMPHONY.

P. 66

OVER THE COURSE OF THIS CHAPTER,

WE'VE SOUGHT TO RECONSIDER HOW WE ORDER EXPERIENCE AND GIVE SHAPE TO OUR THOUGHTS.

LINEAR SEQUENCES OR ROWS

HAVE THEIR STRENGTHS BUT

THEY ARE NOT THE ONLY POSSIBILITY.

WHEN WE TAKE THE ALL-OVER COMPOSITION INTO ACCOUNT

FORM AND EXPRESSION BECOME ONE.

MEANING IS THUS CONVEYED NOT ONLY BY WHAT'S DEPICTED, BUT THROUGH STRUCTURE, THE SIZE, SHAPE, PLACEMENT, AND

RELATIONSHIP OF COMPONENTS –

WHAT THEY'RE NEXT TO

AND WHAT THEY'RE NOT, MATTERS.

ART SPIEGELMAN DESCRIBES EACH PAGE AS AN ARCHITECTONIC UNIT –

IDEAS MADE SPATIAL.

CITING GOETHE, CHRIS WARE LIKENS TO COMICS TO “FROZEN MUSIC,” A SPACE TO RECONSTITUTE MEMORY.

FROM THE FORKING PATHS,

TANGENTIAL (AND PARENTHETICAL),

LAYERED

AND OVERLAPPING,

INTERSECTING,

UNBOUND,

MOMENTS NESTED WITHIN MOMENTS,

COMICS CAN HOLD THE UNFLAT WAYS IN WHICH THOUGHT UNFOLD,

THOUGH ITS MULTIPLICITY OF APPROACHES FOR CONSTITUTING EXPERIENCE, THIS FORM CAN PROVIDE AN ELEVATED PERSPECTIVE FROM WHICH TO ILLUMINATE THE TRAPS OF OUR OWN MAKING AND OFFER A MEANS TO...

STEP OUT.

P. 67

FROM THE VANTAGE POINT OUTSIDE THE BOUNDARIES OF A SINGLE MODE,

LET US TAKE UP BERTRAND RUSSELL'S REGRET (AS STATED BY SUSANNE LANGER) THAT "WE CANNOT CONSTRUCT A LANGUAGE WHICH WOULD EXPRESS ALL RELATIONS BY ANALOGOUS RELATIONS, THEN WE WOULD NOT BE TEMPTED TO MISCONTRUE LANGUAGES."

PERHAPS IN COMICS, THIS AMPHIBIOUS LANGUAGE OF JUXTAPOSITIONS AND FRAGMENTS – WE HAVE SUCH A FORM.

A MEANS TO CAPTURE AND CONVEY OUR THOUGHTS IN ALL THEIR TANGLED COMPLEXITY,

AND A VEHICLE WELL-SUITED FOR EXPLORATIONS TO COME.

ANEXO 3: TRADUCCIÓN DE LOS SIGNOS LINGÜÍSTICOS EN “THE SHAPE OF OUR THOUGHTS”,
UNFLATTENING (2015)

"La forma del pensamiento"

Desaplanarse
Nick Sousanis

P. 51

LOS MEDIOS QUE ORDENAN LA EXPERIENCIA Y DAN ESTRUCTURA A
NUESTROS PENSAMIENTOS,
NUESTROS LENGUAJES...

SON EL AIRE QUE RESPIRAMOS Y UN MAR EN QUE NADAMOS.

P. 52

SON HERRAMIENTAS PODEROSAS PARA EXPLORAR LAS PROFUNDIDADES
CADA VEZ MAYORES DE NUESTRO PENSAMIENTO.

PERO, NO OBSTANTE SUS VIRTUDES, TAMBIÉN PUEDEN CONVERTIRSE EN
TRAMPAS.

AL CONFUNDIR SUS LÍMITES CON REALIDAD,

NOS DESCUBRIMOS, COMO LOS PLANINDENSES, CIEGOS ANTE
POSIBILIDADES MÁS ALLÁ DE FRONTERAS ARTIFICIALES,

SIN LA CONCIENCIA NI LOS RECURSOS PARA SALIR DE ELLAS.

EL MEDIO EN QUE PENSAMOS DEFINE LO QUE PODEMOS VER.

P. 53

S. I. HAYAKAWA DESCRIBIÓ LA SITUACIÓN: “SOMOS PRISIONEROS DE
ORIENTACIONES ANTIGUAS QUE ESTÁN ARRAIGADAS EN LOS IDIOMAS QUE
HEMOS HEREDADO”.

HEMOS TENIDO ESTA DISCUSIÓN DE FORMA ANFIBIA (EN LOS MUNDOS
VISUALES Y TEXTUALES); LA VEMOS DESDE AMBOS LADOS

TEXTO INMERSO EN IMAGEN.

IMÁGENES ANCLADAS EN PALABRAS.

LA TRANSMISIÓN DE SIGNIFICADOS FRONTERA A FRONTERA.

PERO NO SIEMPRE ES ASÍ...

P. 54

Tradicionalmente, la palabra es el medio principal para dar explicaciones, *la* herramienta del pensamiento. Mientras que la imagen durante mucho tiempo se relegaron al ámbito del espectáculo y la estética, marginalizada en las conversaciones serias como mera ilustración de apoyo, nunca vista en pie de igualdad. El origen del sesgo histórico se remonta a Platón, quien desconfiaba profundamente de la percepción por su carácter ilusorio: "El objeto que parece doblarse al entrar en el agua provoca una perplejidad fuerte de lo que es real" (Murdoch, 1977, p. 44). Para Platón, la vida humana era un peregrinaje (p. 2) desde el mundo de apariencias, dentro de la caverna, hasta la realidad de las formas puras, de la verdad. Insistió en que "vemos *a través* de los ojos... no *con* ellos" (Jay, 1994, p. 27). Si las apariencias engañaban, las imágenes eran mucho más traicioneras, "sombras de sombras", capaces de turbar la búsqueda de la verdad, de confundir el fuego con el sol. Platón consideraba el pensamiento como un tipo de "discurso interno" (Murdoch, p. 31). Así, a pesar de que la escritura evocaba una desconfianza similar, al ser un "sustituto inferior de la memoria y el entendimiento vivo" (p. 22), toleraba lo escrito como un mal necesario para transmitir el pensamiento.

Descartes amplificó la desconfianza en los sentidos al considerar la posibilidad de que todo lo perceptual podía ser un engaño mental maligno y poderoso. Sus observaciones de la cera frente a la llama evidenciaban la realidad de que la sustancia permanecía inmutable: Pero debo comprender que lo que percibimos de la cera no es una visión, un tacto o una imaginación, y no lo ha sido nunca, aunque antes lo pareciera; más bien es una inspección mental, la cual puede ser imperfecta y confusa, como lo era antes, o clara y nítida, como lo es ahora, según atienda más o menos a las cosas que están en ella y de las que consta. (1637/2002, p. 68)

Este razonamiento en torno a la cera lo llevó a preguntarse cómo podía saber algo: "todas las cosas que había conocido mi mente no eran más verdaderas que las ilusiones de mis sueños" (p. 87). A partir de ahí, Descartes prosiguió con su programa de duda radical y se dedicó a descartar y solapar todas las "falsas opiniones" aceptadas en su vida. Si quemaba todo en lo que creía, podría construir sobre aquello que sabía con certeza.

P. 55

BLANDIENDO EL AFILADO INSTRUMENTO DEL ESCEPTICISMO IMPLACABLE,

DESCARTES QUISO ATRAVESAR EL VELO ILUSORIO DEL CUERPO,

QUE CREÍA QUE OCULTABA LOS "ENGRANES Y RESORTES" QUE NOS HACÍAN FUNCIONAR COMO AUTÓMATAS.

CREÍA QUE, SI LOGRABA REDUCIR EL CUERPO A SUS PARTES, LLEGARÍA A LA MENTE, QUE SEGÚN ÉL ERA "COMPLETAMENTE INDIVISIBLE".

Porque ahora sé que incluso los cuerpos no son propiamente concebidos sino por el solo entendimiento, y no por la imaginación ni por los sentidos, y que no los conocemos por verlos o tocarlos, sino sólo porque los concebimos en el pensamiento, manifiesto que nada puede ser percibido con mayor facilidad y evidencia que con mi mente.

"PIENSO, LUEGO EXISTO". PARA DESCARTES, PENSAR LO ERA TODO Y PENSAR SIGNIFICABA PALABRAS, UN DISCURSO INTERNO.

CON ESTA DISECCIÓN, LA MENTE SE DIVORCIÓ DE LOS SENTIDOS,

DEJÁNDONOS INCORPÓREOS,

A FLOTE EN UN MAR DE PALABRAS.

P. 56

MAS, DESCARTES ESTABA EN DESACUERDO CON SUS PROPIAS CONCLUSIONES: "TODA LA CONDUCTA DE NUESTRAS VIDAS DEPENDE DE NUESTROS SENTIDOS". ENTRE ELLOS, CONSIDERABA A LA VISTA "EL MÁS NOBLE".

AL MISMO TIEMPO QUE ATACABA LOS SENTIDOS, DESCARTES INVESTIGABA LOS FENÓMENOS ÓPTICOS

Y VEÍA GRANDES PROMESAS EN LAS INVENCIONES QUE AMPLIABAN EL ALCANCE VISUAL Y LOS ESTUDIOS DEL FUNCIONAMIENTO INTERNO DEL OJO.

DESCARTES PROPUSO QUE LA REFRACCIÓN, LA FORMA EN QUE LA LUZ (O CUALQUIER ONDA) SE CURVA AL PASAR POR DIFERENTES MEDIOS.

ESTE CAMBIO DE DIRECCIÓN TIENDE A LA PERPENDICULAR CUANDO ENTRA EN SUSTANCIAS MÁS DENSAS

Y SE ALEJA AL SALIR (O ENTRAR EN UN MEDIO MENOS DENSO).

GRACIAS A LA REFRACCIÓN, PUDO DESCRIBIR EL ARCO IRIS.

EN CADA GOTA LA LUZ SE DESVÍA...

* LONGITUDES DE ONDA DISTINTAS SE REFRACTAN EN GRADOS DISTINTOS

AZUL MÁS QUE ROJO.*

ROJO
AZUL

ASÍ, VEMOS EL ROJO EN EL EXTERIOR.

EL ROJO EXISTE EN UN ÁNGULO MÁS PRONUNCIADO.

REFLEJA
SE DESVÍA OTRA VEZ

AZUL
ROJO

(EN TODA DIRECCIÓN)

ENTENDIENDO ESTO, PODEMOS VOLVER AL OBJETO DE PLATÓN QUE SE DOBLA EN EL AGUA.

LA LUZ SE REFRACTA

PARECE VENIR DE AQUÍ.

LA "ILUSIÓN" TIENE MUCHO QUE DECIRNOS SI SABEMOS ESCUCHAR.

EN LUGAR DE SER RAZÓN PARA DESCARTAR LA EXPERIENCIA DE LOS SENTIDOS,

ESTAS "CURVAS" APARENTES SEÑALAN, EN CAMBIO, QUE ES A TRAVÉS DEL ACOPLA DE

LA RAZÓN Y LA PERCEPCIÓN,

Y NO LA UNA NI LA OTRA DE FORMA AISLADA, QUE PODEMOS DISCERNIR LOS FENÓMENOS SUBYACENTES.

CONSIDEREMOS, PUES, QUE LA INTERACCIÓN ENTRE MEDIOS VISUALES Y VERBALES REPRESENTADA COMO

UNA ESPECIE DE REFRACCIÓN

SIRVE TAMBIÉN PARA AMPLIAR NUESTRA VISIÓN AL REVELAR LOS LÍMITES ESTABLECIDOS POR UNA SOLA MODALIDAD.

P. 57

CUANDO SE REPRESENTA MEDIANTE CUALQUIER MODALIDAD,

EL MUNDO DE NUESTRA EXPERIENCIA,

DE HORIZONTES INFINITOS,

ES NECESARIAMENTE PLANO.

UNA SOMBRA PROYECTADA DESDE UNA DIMENSIÓN SUPERIOR.

ACONTECEN DISTORSIONES.

CONEXIONES SE ROMPEN.

SE PIERDE INFORMACIÓN.

SU TOTALIDAD OCULTA SUS LIMITACIONES Y DA LA IMPRESIÓN DE QUE ESTÁ COMPLETA, PERO ÉSTA ES SÓLO UNA FORMA DE MIRAR.

CAMBIAR LA ORIENTACIÓN PLANTEA UNA VISIÓN DEL MUNDO
DECIDIDAMENTE DISTINTA.

(EL "MAPA DE DYNAMION" DE BUCKMINSTER FULLER PROYECTA EL GLOBO
EN UN ICOSAEDRO ANTES DE DESPLEGARLO).

ASÍ, SE ACENTÚAN LAS CONEXIONES EN LUGAR DE LAS OPOSICIONES.

AL OPTAR POR UNA REPRESENTACIÓN, EXCLUYE LO QUE NO QUIERE
REPRESENTAR.

NI SIQUIERA LA CARTOGRAFÍA MÁS AMPLIA PUEDE TRANSMITIRLO TODO.
ASÍ COMO EL TERMÓMETRO BRINDA SÓLO UNA VISIÓN PARCIAL DEL
CLIMA,

CADA IDIOMA, SUGIERE HAYAKAWA, "DEJA INCONCLUSA UNA TAREA QUE
OTROS IDIOMAS RESOLVERÁN".

P. 58

NOS PREOCUPAN LAS FORMAS EN QUE EMPLEAMOS LOS MODOS VISUALES
Y VERBALES

PARA DESTILAR ALGO TANGIBLE DE LA INMENSIDAD DE LA EXPERIENCIA
SENSORIAL

LO VERBAL MARCHA SÓLO DE FORMA LINEAL,

PASO A PASO,

UNA SECUENCIA DISCRETA DE PALABRAS

"ENCADENADAS UNA TRAS OTRA",

COMO ESCRIBE SUSANNE LANGER,

"COMO LAS CUENTAS DE UN ROSARIO".

LO VISUAL, EN CAMBIO...

SE PRESENTA AL MISMO TIEMPO

SIMULTÁNEO

DISPERSO

RELACIONAL

¿UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS?

QUIZÁ, PERO DEBIDO A SUS ESTRUCTURAS DISTINTAS, NO HAY UNA CORRESPONDENCIA DIRECTA ENTRE ELLAS.

JERÁRQUICA

RAMIFICADA

LO

VERBAL

MARCHA

SIEMPRE

LINEALMENTE

PASO

A

PASO

UNA

SECUENCIA

ENCADENADA

DISCRETA

DE

PALABRAS

COMO

CUENTAS

EN

UN

ROSARIO

SIN PUNTOS DE PARTIDA O LLEGADA...

RIZOMÁTICA

INTERCONECTADA

AL BORDE

LA DESCRIPCIÓN DE UNA IMAGEN NUNCA REPRESENTA REALMENTE A LA IMAGEN. SINO, COMO OBSERVA MICHAEL BAXANDALL, “ES UNA REPRESENTACIÓN MENTAL *ACERCA* DE HABER VISTO UNA IMAGEN: YA ESTÁ FORMULADA EN SUS PROPIOS TÉRMINOS”.

MIENTRAS QUE LA IMAGEN *ES*, EL TEXTO ES SIEMPRE *ACERCA DE*.

AL CONFIAR EN EL TEXTO COMO MEDIO PRINCIPAL DE FORMULACIÓN DEL ENTENDIMIENTO, SE DESCARTA LO QUE QUEDA FUERA DE SU ESTRUCTURA LINEAL,

SE VUELVE IRRACIONAL: NO ES MÁS CONCEBIBLE QUE LA NOCIÓN DE "ASCENDER" PARA UN PLANINDENSE.

LO VISUAL EXPRESA TODO LO QUE LAS PALABRAS, NO.

¿DE QUÉ NOS HEMOS PERDIDO?

Y QUÉ SE PUEDE HACER VISIBLE CUANDO TRABAJAMOS EN UNA FORMA QUE NO ES SÓLO *ACERCA DE*, SINO QUE TAMBIÉN ES LA COSA MISMA.

CS-59 [Fondo]

El corazón de una mujer sale con el amanecer,
como un pájaro solitario, de alas suaves, inquieto,
lejos de las torres y valles de la vida errante
a raíz de esos ecos que el corazón llama casa.
El corazón de una mujer retrocede con la noche,
y entra en su apuro en una jaula ajena,
y trata de olvidar que ha soñado con las estrellas
mientras se rompe, se rompe, frente a los barrotes de su refugio.
POR GEORGIA DOUGLAS JOHNSON, Editorial Buenos Aires Poetry

El hombre no llega nunca a conocer la soledad que experimenta una mujer. El hombre permanece en la matriz de la mujer sólo para reunir fuerzas, se alimenta de esa fusión, y luego se levanta y sale al mundo, a su trabajo, a la guerra, al arte. No se siente solo. Está ocupado. El recuerdo del baño en el fluido amniótico le da energía, lo llena. La mujer puede estar también ocupada, pero se siente solitaria. Para ella la sensualidad no es sólo una ola de placer en la que se ha sumergido, sino una carga de alegría eléctrica por el contacto con otro. Cuando el hombre yace en su matriz, ella se encuentra realizada, cada acto de amor es para ella una posesión interior, un acto de nacimiento y renacimiento, de parir un niño y parir un hombre. El hombre llega a su matriz y renace cada vez con un nuevo deseo de actuar, de ser. Pero para la mujer la realización no está en el nacimiento, sino en el momento en que el se encuentra en ella.

POR ANAÏS NIN, Traducción: Enrique Hegewicz

Me niego a vivir en un mundo ordinario como una mujer ordinaria.
A establecer relaciones ordinarias. Necesito el éxtasis.

Soy una neurótica, en el sentido en el que vivo en mi mundo.

No me adaptaré al mundo, me adapto a mí misma.

POR ANAÏS NIN, Traducción: Enrique Hegewicz

Me gusta vivir siempre en los comienzos de la vida y no en su final. Todos perdemos algo de nuestra fe bajo la opresión de líderes locos, historia insana, crueldades patológicas de la vida diaria. Por naturaleza, siempre estoy comenzando y creyendo y encuentro su compañía más fructífera que la de, digamos, Edmund Wilson, quien afirma sus opiniones, creencias y conocimientos como última verdad. Personas mayores caen en patrones rígidos. La curiosidad, riesgo, exploración son olvidados por ellos. Usted no ha descubierto aún que tiene mucho para dar, y cuanto más da, más riquezas encontrará en sí mismo. Me sorprendió que sintiera que cada vez que escribe una historia regala uno de sus sueños, y se sintió más pobre por esto. Pero entonces no ha pensado que ese sueño es plantado en otros, otros comienzan a vivirlo también, es compartido, es el comienzo de la amistad y el amor. [...]

No debe temer, reprimir, contar o ser un avaro con sus pensamientos y sentimientos.

También es verdad que la creación viene de un desbordamiento, así que tiene que aprender a ingerir, embeberse, nutrirse a sí mismo y no temer la plenitud. La plenitud es como una oleada que luego le lleva, le barre en la experiencia y en la escritura. Permítase a sí mismo fluir y desbordarse, permita el aumento de la temperatura, todas las expansiones e intensificaciones. Algo siempre nace del exceso: el gran arte nació de grandes terrores, gran soledad, grandes inhibiciones, inestabilidades, y siempre las equilibra. Si le parece que me muevo en un mundo de certezas, usted, en cambio, debe beneficiarse del gran privilegio de la juventud, que es lo que lo mueve en un mundo de misterios. Pero ambos deben ser rígidos por la fe.

POR ANAÏS NIN, Traducción: Enrique Hegewicz

Y llegó el día en que el riesgo de permanecer apretado en un capullo fue más doloroso que el riesgo de florecer.

La vida es un proceso de transformación, una combinación de estados por los que tenemos que pasar. Donde las personas fracasan es que desean elegir un estado y permanecer en él. Esta es una especie de muerte.

Vivir nunca agotó tanto como el esfuerzo por no vivir.

La vida es verdaderamente conocida solo por aquellos que sufren, pierden, soportan la adversidad y tropiezan de derrota en derrota.

La perfección es estática y estoy en pleno progreso.

Los placeres anormales matan el gusto por los normales.

POR ANAÏS NIN, Traducción: Enrique Hegewicz

I

Viviendo en los depósitos de tierra de nuestra historia

Hoy una retroexcavadora sacó a la luz del interior de una falda de tierra desmoronada una botella ámbar perfecta un remedio

centenario para la fiebre o la melancolía un tónico

para vivir en esta tierra en los inviernos de este clima

Hoy he estado leyendo acerca de Marie Curie:
tenía que saber que sufría la enfermedad de los rayos
su cuerpo bombardeado durante años por el elemento
que había depurado
Parece que negó hasta el final
la fuente de las cataratas en sus ojos
la piel agrietada y supurante de las yemas de sus dedos
hasta que no pudo sostener más ni un tubo de ensayo ni un lápiz
Murió famosa negando
sus heridas
negando
que sus heridas provenían de la misma fuente que su poder.
POR ADRIENNE RICH, "Poder", de su poemario *El sueño de una lengua común*.

Planetarium

Una mujer con forma de monstruo
un monstruo con forma de mujer
abundan en los cielos

una mujer «en la nieve
entre los Relojes e instrumentos
o midiendo el suelo con pértigas»

capaz de descubrir a sus 98 años
8 cometas

aquella sobre quien la luna gobernó
como en nosotras
levita hacia el nocturno cielo
surca distancias en los lentes pulidos

Galaxias de mujeres, cumpliendo ahí
penitencia por impulsivas
congelados nervios
en aquellos espacios de la mente

Un ojo
«viril, exacto y absolutamente seguro»
desde las confusas telarañas de Uranusbor
encuentra la NOVA

cada impulso de luz estalla
desde el centro
como se descarga nuestra vida

Tycho susurra al fin
«Que no parezca que he vivido en vano»

Lo que vemos, lo vemos
y ver es cambiar

la luz que marchita una montaña
y le permite a un hombre vivir

Los latidos del pulsar
el corazón exudando por mi cuerpo

El impulso de radio
que fluye desde Taurus

Estoy bombardeada
aun así me yergo

Me he mantenido de pie toda la vida en medio
del curso directo de una batería de señales
el más fielmente transmitido el más
intraducible lenguaje en el universo
Soy una nube galáctea tan profunda tan intrincada
que una onda de luz demoraría 15
años viajando por mí Y ha ocurrido
Soy un instrumento con forma
de mujer intentando traducir pulsaciones
a imágenes para aliviar el cuerpo
y reconstruir la mente.

POR ADRIENNE RICH, 1968, Traducción: Myriam Díaz-Diocaretz.

Las mujeres hermosas se preguntan dónde radica mi secreto.
No soy linda o nacida para vestir una talla de modelo,
Pero cuando empiezo a decírcelos todas creen que miento
Y digo,
Está en el largo de mis brazos,
En el espacio de mis caderas,
En la cadencia de mi andar,
En la curva de mis labios.
Soy una mujer,
Fenomenalmente.
Mujer fenomenal,
Esa soy yo.

Ingreso a cualquier lugar tan tranquila como es posible,

Y en cuanto al hombre,
Los tipos se ponen de pie o caen de rodillas.
Luego revolotean a mi alrededor,
Una colmena de abejas melíferas.
Y digo,
Es el fuego de mis ojos,
Y el brillo de mis dientes,
El movimiento de mi cadera,
Y la alegría de mis pies.
Soy una mujer,
Fenomenalmente.
Mujer fenomenal,
Esa soy yo.

Incluso los hombres se preguntan qué ven en mí.
Se esfuerzan pero no pueden rozar
Mi misterio interior.
Cuando intento mostrárselos
Dicen que no logran verlo
Y digo,
Está en la curvatura de mi espalda,
El sol de mi sonrisa,
El porte de mis pechos,
La gracia de mi estilo.
Soy una mujer
Fenomenalmente.
Mujer fenomenal,
Esa soy yo.

Ahora comprendes
Por qué mi cabeza no se inclina.
No grito ni ando a los saltos
No tengo que hablar muy alto.
Cuando me veas pasar
Deberías sentirte orgullosa.
Y digo,
Está en el sonido de mis talones,
Las ondas de mi cabello,
La palma de mi mano,
La necesidad de mi cariño,
Por que soy una mujer.
Fenomenalmente.
Mujer fenomenal,
Esa soy yo.
POR MAYA ANGELOU

Amabilidad se desliza en torno a mi casa.
¡Señora amabilidad, es tan afable!
Las piedras rojas y azules de sus anillos
Dejan cenizas en la ventana,
Los espejos están llenos de sonrisas.

¿Lo qué es más real que un chillido de un niño?
Uno de un conejo puede que sea más salvaje
Pero no tiene alma.
El azúcar puede curar todo, según Amabilidad.
El azúcar es un fluido necesario,

Sus cristales son un bálsamo.
¡Oh amabilidad, amabilidad
Juntando delicadamente las piezas!
Mis sedas japonesas, mis apenadas mariposas,
Puede que sean clavadas por momentos, aletargadas.

Y aquí estás tú, con una taza de té
Cubierta de vaho.
El chorro de sangre es poesía,
No hay como detenerlo.
Tú me entregas dos niños y dos rosas
POR SYLVIA PLATH

Envidio el Mar, donde Él navega —
envidio los Radios de las Ruedas
de los Carruajes, que Lo llevan —
envidio las Colinas Encorvadas

que a Su paso bajan la mirada —
¡Cuán fácilmente ven Todos
lo que sin remedio a mí me está
tan vedado — como el Cielo!

Envidio los Nidos de Gorriones —
que motean Su distante Alero —
la rica Mosca, en Su Cristal —
las felicísimas — Hojas —

que justo a Su Ventana
tienen permiso del Verano para jugar —
Ni los Zarcillos de Pizarro
me alcanzan a mí para sobornar —

Envidio la Luz — que Lo despierta —
y las Campanas — que se atreven
a decirle que, afuera, es Mediodía —
Ojalá fuera yo — Su Mediodía —

pero intercepto — mi Flor —
y abrogo — mi Abeja —
no sea que el Día en Eterna Noche —
nos suma a Gabriel — y a Mí —
POR EMILY DICKINSON

Orgullosa de mi corazón roto, porque lo rompisteis vos,
orgullosa del dolor que no sentí hasta vos,

Orgullosa de mi noche, porque vos las saciáis con lunas,
mi humildad, no tomar vuestra pasión.

Vos no podéis alardear, como Jesús, de haber bebido a solas
la copa de angustia fermentada para el Nazareno,

Vos no podéis pinchar la tradición con la lanza sin par,
¡Mirad! ¡He usurpado vuestro crucifijo para honrar el mío!
POR EMILY DICKINSON, Traducción: Álvaro Torres Ruiz

P. 60

LLEGADOS A ESTE PUNTO, ES MOMENTO DE,

PRESTAR ATENCIÓN A LOS ENTRESIJOS,

PALPAR Y...

PROFUNDIZAR EN EL FUNCIONAMIENTO INTERNO

DE ESTA FORMA HÍBRIDA (PENSADA PARA LEERSE TANTO COMO PARA
VERSE).

EN PRIMER LUGAR, SU NOMBRE...

SIEMPRE UN TEMA ESPINOSO.

SU NOMBRE HEREDADO OCULTA SU POTENCIAL.

HISTORIETAS

CÓMICS

ASÍ, EN BÚSQUEDA DE RESPETO,
SE PROPONEN VARIEDADES MÁS GRANDES;

[NOVELAS GRÁFICAS]

SE ADOPTAN TÍTULOS MÁS DESCRIPTIVOS;

[ARTE SECUENCIAL]

CADA UNO DESTACA ESPECIFICIDADES.

PEPINES

QUADRINHOS

GRAPHEIN

COMMIX

DE DIFERENTES CLIMAS,

MANGA

SURGIERON DISTINTOS VÁSTAGOS.

BANDES DESSINÉES

FUMETTI

AUNQUE A MENUDO SE CONSIDERA UNA FORMA INCIPIENTE,
ES UN DIALECTO EN EVOLUCIÓN, EN CONSTANTE CULTIVO.

SU LINAJE ES PROFUNDO.

SU HISTORIA ES LA NUESTRA.

UN MEDIO PARA LIDIAR CON LA EXPERIENCIA ANTES DE TENER NOMBRES
PARA ELLA.

LOS CÓMICS, EN MI OPINIÓN, "BAJO CUALQUIER OTRO NOMBRE MANTENDRÍAN SU DULZOR".

P. 61

PARA DESENTRAÑAR LAS POTENCIALIDADES DEL MEDIO, COMENCEMOS CON LA OBSERVACIÓN QUE SCOTT MCCLOUD HACE DE LO SECUENCIAL COMO SU ASPECTO DEFINITORIO:

"ILUSTRACIONES YUXTAPUESTAS Y OTRAS IMÁGENES EN SECUENCIA DELIBERADA".

EL PASO DEL TIEMPO ESTÁ ESCRITO EN EL ESPACIO

AL CONECTAR LOS PUNTOS

CUANDO SE CIERRAN LAS BRECHAS ENTRE LOS FRAGMENTOS, SURGE UN TODO SIGNIFICATIVO.

ES UN BAILE PARTICIPATIVO, UN ACTO DE IMAGINACIÓN

EN EL QUE EL LECTOR ANIMA Y TRANSFORMA LO ESTÁTICO EN CINÉTICO...

Y COBRA VIDA.

P. 62

SI BIEN LOS CÓMICS SE LEEN SECUENCIALMENTE COMO UN TEXTO, LA COMPOSICIÓN ENTERA TAMBIÉN SE ASIMILA, SE VE, TODAALMISMOTIEMPO.

THIERRY GROENSTEEN COMPARA LA ORGANIZACIÓN DE IMÁGENES SIMULTÁNEAS CON UN SISTEMA O RED.

UN ESPACIO INTERRELACIONADO QUE NO DEPENDE DE UNA SECUENCIA ENCADENADA QUE PROCEDA LINEALMENTE DE UN PUNTO A OTRO...

SINO DE ASOCIACIONES QUE SE EXTIENDEN COMO UNA RED POR LA PÁGINA, ENTRELAZANDO FRAGMENTOS EN UN TODO COHESIVO.

CADA ELEMENTO ES ASÍ.

UNO CON EL TODO.

ESTA INTERACCIÓN ESPACIAL DE LO SECUENCIAL Y LO SIMULTÁNEO
INFUNDE AL CÓMIC DE NATURALEZA DUAL,
TANTO JERÁRQUICA COMO RIZOMÁTICA, ENTRELAZADA EN FORMA ÚNICA.

P. 63

ESTOS DOS TIPOS DE CONCIENCIA, LA SECUENCIAL Y LA SIMULTÁNEA,
CORRESPONDEN A LA CARACTERIZACIÓN QUE HACE IAIN MCGILCHRIST DE
LOS HEMISFERIOS IZQUIERDO Y DERECHO DEL CEREBRO.

MCGILCHRIST RECHAZA LA OPINIÓN CONSAGRADA DE ATRIBUIR LO
VERBAL AL IZQUIERDO Y LO VISUAL AL DERECHO, PROPONE, EN CAMBIO,
QUE LOS HEMISFERIOS SON FORMAS FUNDAMENTALMENTE DISTINTAS DE
VER EL MUNDO:

EL IZQUIERDO DESCOMPONE Y AÍSLA LA INFORMACIÓN EN PARTES
SEGMENTADAS Y EL DERECHO ABORDA EL CONJUNTO EN SU CONTEXTO.

EN TÉRMINOS EVOLUTIVOS, LA CAPACIDAD DE PRESTAR DOS TIPOS
DISTINTOS DE ATENCIÓN, A LA VEZ, ES MUY PROVECHOSA.

MIENTRAS QUE EL IZQUIERDO VA HACIA EL INTERIOR Y SE ENFOCA EN
ASUNTOS INMEDIATOS, EL DERECHO SIGUE ABIERTO, HACIA EL EXTERIOR,
SIEMPRE ALERTA: ¡ESENCIAL PARA NO SER DEVORADO!

EL TEJIDO MISMO DE NUESTRA EXPERIENCIA SURGE DE LA INTERACCIÓN E
INTEGRACIÓN DE LOS MEDIOS DE PERCEPCIÓN DE CADA HEMISFERIO.

ESTAS FORMAS DIFERENTES DE CONOCER SE MANTIENEN RELACIONADAS
AL MISMO TIEMPO.

DE MODO ANÁLOGO,

LOS CÓMICS MANTIENEN MODOS SECUENCIALES Y SIMULTÁNEOS EN
TENSIÓN ELÉCTRICA.

P. 64

AL INTERIOR DEL ECOSISTEMA SECUENCIAL-SIMULTÁNEO QUE ES EL
CÓMIC,

PALABRAS E IMÁGENES, TANTO TIEMPO APARTADAS, PUEDEN COHABITAR.

UNA VEZ RELACIONADOS, LO VISUAL Y LO VERBAL SE ENTREMEZCLAN...

Era un viejo que pescaba solo en un bote en el Gulf Stream y hacía ochenta y cuatro días que no cogía un pez. En los primeros cuarenta días había tenido consigo a un muchacho. Pero después de cuarenta días sin haber pescado los padres del muchacho le habían dicho que el viejo estaba definitiva y rematadamente salao, lo cual era la peor forma de la mala suerte, y por orden de sus padres el muchacho había salido en otro bote que cogió tres buenos peces la primera semana.

DESCRIPCIÓN

TEXTO

SE CONVIERTEN EN UN ELEMENTO INTEGRAL DE COMPOSICIÓN

SE COMPENETRAN

SE COMPLEMENTAN

SE COMPAGINAN

LA REFRACCIÓN ENTRE MODOS

GENERA UNA ESPECIE DE RESONANCIA MULTIPLICATIVA: UN CICLO DINÁMICO DE LECTURA-MIRADA, MIRADA-LECTURA...

INTERDEPENDIENTE

INEXTRICABLE

SOCIOS A PARTES IGUALES EN LA UNIÓN,

CADA UNO INFORMA Y ENRIQUECE AL OTRO PARA PRODUCIR UN SIGNIFICADO QUE, COMO DICE R. C. HARVEY, "NINGUNO TRANSMITE SIN EL OTRO".

SPLASH

PALABRAS VISUALIZADAS

PALABRAS PALABRAS PALABRAS

IMAGEN TEXTO IMAGEN TEXTO IMAGEN TEXTO

DAVID LEWIS LLAMA A LA INTERACCIÓN IMAGEN-TEXTO UNA “ORIENTACIÓN DOBLE”: "MIRAR EN MÁS DE UNA DIRECCIÓN AL MISMO TIEMPO".

IGUALMENTE ÚTIL PARA NUESTROS PROPÓSITOS ES LA DESCRIPCIÓN DE EDWARD TUFTE DE ESTA INTEGRACIÓN DE PALABRAS E IMÁGENES EN LA QUE ACTÚAN COMO UNA SOLA, COMO ALGO ESENCIAL PARA "ESCAPAR DE LAS PLANICIES" DEL INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN...

PARA PROFUNDIZAR EN EL DISCURSO.

P. 65

LAS PALABRAS, COMO HEMOS VISTO, NO SON EL ÚNICO VEHÍCULO DE COMUNICACIÓN DEL PENSAMIENTO.

PUES, COMO EL TERMÓMETRO,

UN MODO ÚNICO TAN SOLO PROPORCIONA UNA VISIÓN PARCIAL.

Descartes amplificó la desconfianza en los sentidos al considerar la posibilidad de que todo lo perceptual podía ser un engaño mental maligno y poderoso. Sus observaciones de la cera frente a la llama evidenciaban la realidad de que la sustancia permanecía inmutable

LAS MUCHAS VÍAS POR LAS QUE ACCEDEMOS AL SIGNIFICADO

SON TAN VARIADOS COMO LOS SISTEMAS QUE NOS HACEN SER QUIENES SOMOS.

EL SIGNIFICADO, COMO LA CONCIENCIA,

SURGE DE LA INTERACCIÓN ENTRE TODOS LOS ELEMENTOS.

EL CÓMIC, MÁS ALLÁ DE UNIR TEXTO E IMAGEN, PERMITE LA INTEGRACIÓN E INCORPORACIÓN DE MÚLTIPLES MODOS, SIGNOS Y SÍMBOLOS,

FUERA DEL ÁMBITO DE LO QUE NELSON GOODMAN IDENTIFICA COMO SISTEMAS NOTACIONALES Y REPRESENTACIONES PICTÓRICAS.

ESTO HACE UNA PALETA EXPANSIBLE

UN MOSAICO, COMO LO LLAMA PERRY NODELMAN, COMPUESTO DE
ELEMENTOS SEPARADOS,

ORQUESTADOS,

NO DE UNO EN UNO,

SINO ENTRELAZADOS ESPACIALMENTE.

CAPAS MÚLTIPLES TRANSMITIDAS AL UNÍSONO.

CADA UNA CONSERVA SU IDENTIDAD PROPIA, MIENTRAS CONTRIBUYE AL
CONJUNTO.

POR SU PROPIA DISPOSICIÓN,

LOS ASPECTOS SE UNEN EN RELACIONES QUE SE AFECTAN MUTUAMENTE...

PARA PRODUCIR UNA SINFONÍA.

P. 66

A LO LARGO DE ESTE CAPÍTULO,

BUSCAMOS RECONSIDERAR CÓMO ORDENAMOS LA EXPERIENCIA Y DAMOS
FORMA AL PENSAMIENTO.

LAS SECUENCIAS O HILERAS LINEALES

TIENEN SUS VENTAJAS, PERO

NO SON LA ÚNICA POSIBILIDAD.

CUANDO TENEMOS EN CUENTA EL RESTO DE LA COMPOSICIÓN

FORMA Y EXPRESIÓN SE HACEN UNA MISMA.

ASÍ, EL SENTIDO SE TRANSMITE NO SÓLO POR LO QUE SE REPRESENTA, SINO
POR LA ESTRUCTURA, EL TAMAÑO, LA FORMA, EL LUGAR Y

LA RELACIÓN ENTRE LOS COMPONENTES.

LO QUE ESTÁ AL LADO

Y LO QUE NO: TODO IMPORTA.

ART SPIEGELMAN DESCRIBE CADA PÁGINA COMO UNA UNIDAD ARQUITECTÓNICA.

IDEAS HECHAS EN ESPACIO.

CHRIS WARE CITA A GOETHE PARA COMPARAR EL CÓMIC CON LA "MÚSICA CONGELADA", UN ESPACIO PARA RECONSTITUIR LA MEMORIA.

DESDE SENDEROS QUE SE BIFURCAN,

TANGENCIALES (Y PARENTÉTICOS),

INTERCALADOS

Y SUPERPUESTOS,

ENTRECRUZADOS,

SIN LÍMITE,

MOMENTOS ANIDADOS EN MOMENTOS,

EL CÓMIC PUEDE CONTENER LAS FORMAS DESAPLANADAS EN LAS QUE SE DESARROLLA EL PENSAMIENTO,

CON SU MULTIPLICIDAD DE ENFOQUES PARA CONSTITUIR LA EXPERIENCIA, ES UN MEDIO QUE PUEDE PROPORCIONAR UNA PERSPECTIVA SUPERIOR DESDE LA QUE PUEDEN ILUMINARSE LAS TRAMPAS QUE NOSOTROS MISMOS CREAMOS Y OFRECER UN MODO PARA...

ESCAPAR.

P. 67

DESDE ESTA PERSPECTIVA PRIVILEGIADA, FUERA DE LOS LÍMITES DE UN SOLO MODO,

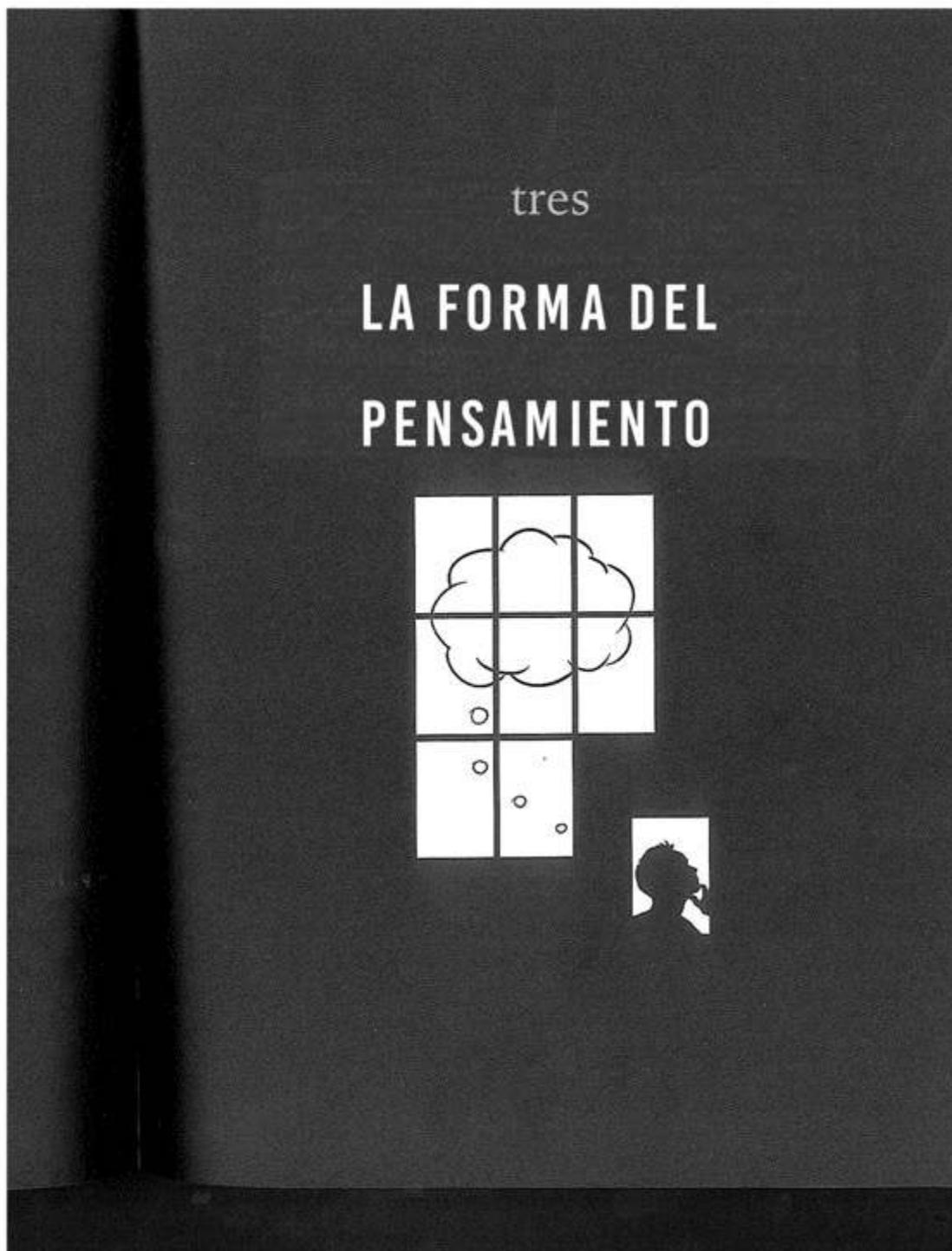
RETOMEMOS EL LAMENTO DE BERTRAND RUSSELL (SEGÚN SUSANNE LANGER) DE QUE "NO PODEMOS CONSTRUIR UN LENGUAJE QUE EXPRESE TODAS LAS RELACIONES MEDIANTE RELACIONES ANÁLOGAS; SI LO TUVIÉRAMOS, NO NOS SENTIRÍAMOS TENTADOS A MALINTERPRETARLOS".

QUIZÁ TENGAMOS EN EL CÓMIC, ESE LENGUAJE ANFIBIO DE YUXTAPOSICIONES Y FRAGMENTOS, LA FORMA ANHELADA.

UN MEDIO PARA CAPTAR Y TRANSMITIR NUESTROS PENSAMIENTOS EN
TODA SU ENMARAÑADA COMPLEJIDAD

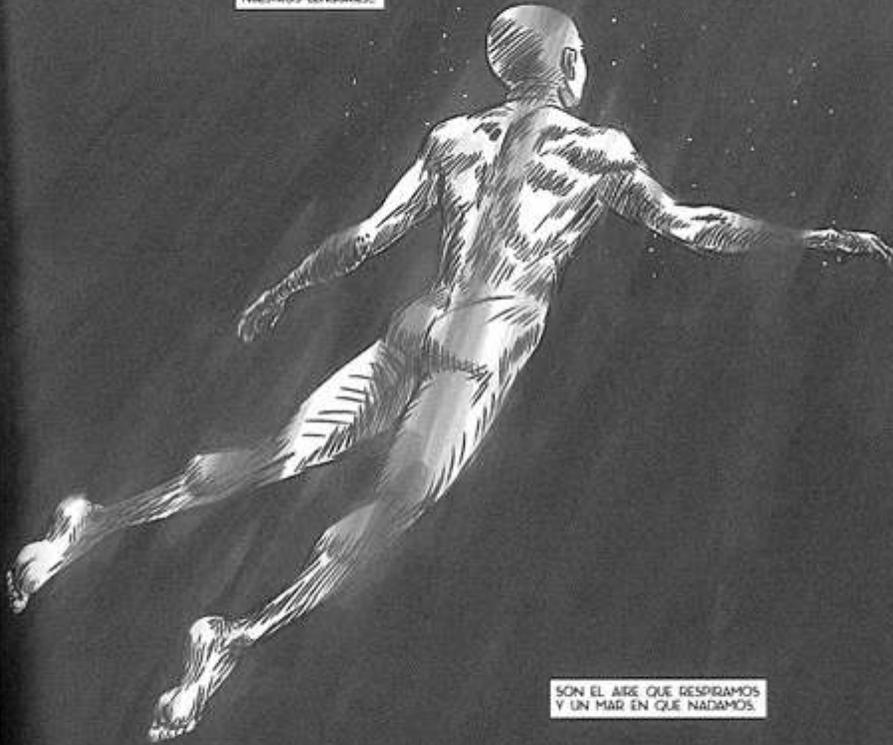
Y UN VEHÍCULO APROPIADO PARA EXPLORACIONES FUTURAS.

ANEXO 4: TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL DE “THE SHAPE OF OUR THOUGHTS”, *UNFLATTENING*
(2015)



LOS MEDIOS QUE ORDENAN
LA EXPERENCIA Y DAN ESTRUCTURA
A NUESTROS PENSAMIENTOS.

NUESTROS LENGUAJES.



SON EL AIRE QUE RESPIRAMOS
Y UN MAR EN QUE NADAMOS.

SON HERRAMIENTAS PODEROSAS
PARA EXPLORAR LAS PROFUNDIDADES CADA
VEZ MAYORES DE NUESTRO PENSAMIENTO

PERO, NO OBTANTE
SUS VIRTUDES TAMBIEN PUEDEN
CONVERTIRSE EN TRAMPAS.

AL CONFUNDIR SUS
LIMITE CON REALIDAD.

NOS DESCUBRIMOS COMO
LOS PLANINDESENS, CEGOS
ANTE POSIBILIDADES MAS ALLA
DE FRONTERAS ARTIFICIALES.

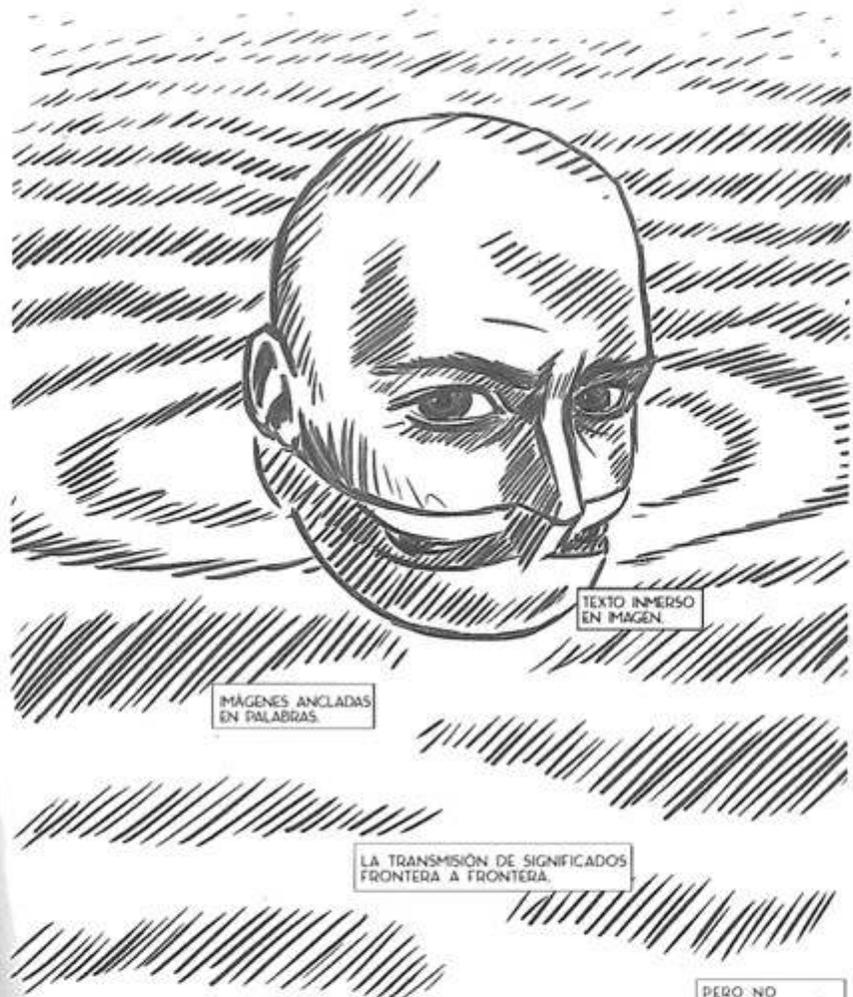
SIN LA CONCIENCIA
NI LOS RECURSOS
PARA SALIR DE ELLAS.

EL MEDIO EN QUE
PENSAMOS DEFINE
LO QUE PODEMOS VER.

AS G. I. H.
ARE THE F
WBEDED

S. I. HAYAKAWA DESCRIBIÓ LA SITUACIÓN "SOMOS PRISIONEROS DE ORIENTACIONES ANTIGUAS QUE ESTÁN ABRAIGADAS EN LOS IDIOMAS QUE HEMOS HEREDADO".

HEMOS TENIDO ESTA DISCUSIÓN DE FORMA ANFIBIA (EN LOS MUNDOS VISUALES Y TEXTUALES). LA VEMOS DESDE AMBOS LADOS.



TEXTO INMERSO EN IMAGEN

IMÁGENES ANCLADAS EN PALABRAS

LA TRANSMISIÓN DE SIGNIFICADOS FRONTERA A FRONTERA

PERO NO SIEMPRE ES ASÍ.

Tradicionalmente, la palabra es el medio principal para dar explicaciones, la herramienta del pensamiento. Mientras que la imagen durante mucho tiempo se relegaron al ámbito del espectáculo y la estética, marginalizada en las conversaciones serias como mera



ilustración de apoyo, nunca vista en pie de igualdad. El origen del sesgo histórico se remonta a Platón, quien desconfiaba profundamente de la percepción por su carácter ilusorio: "El objeto que parece doblarse al entrar en el agua provoca una perplejidad fuerte de lo que es real" (Murdoch, 1977, p. 44). Para Platón, la vida humana era un peregrinaje (p. 2) desde el mundo de apariencias, dentro de la caverna, hasta la realidad de las formas puras, de la verdad. Insistió en que "vemos a través de los ojos... no con ellos" (Jay, 1994, p. 27). Si las apariencias engañaban, las imágenes eran mucho más traicioneras, "sombras de sombras", capaces de turbar la búsqueda de la verdad, de confundir el fuego con el sol. Platón consideraba el pensamiento como un tipo de "discurso interno" (Murdoch, p. 31). Así, a pesar de que la escritura evocaba una desconfianza similar, al ser un "sustituto inferior de la memoria y el entendimiento vivo" (p. 22), toleraba lo escrito como un mal necesario para transmitir el pensamiento.

Descartes amplificó la desconfianza en los sentidos al considerar la posibilidad de que todo lo perceptual podía ser un engaño mental maligno y poderoso. Sus observaciones de la cera frente a la llama evidenciaban la realidad de que la sustancia permanecía inmutable:

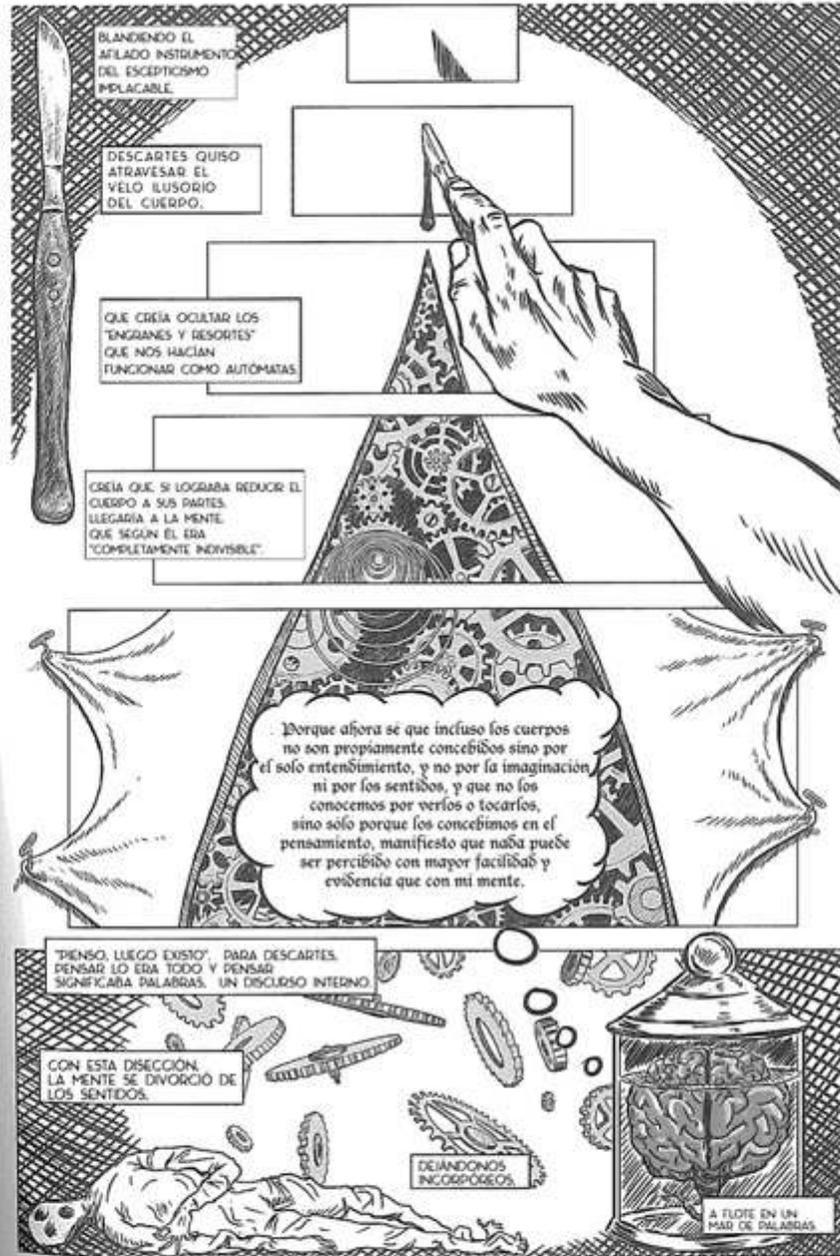
Pero debo comprender que lo que percibimos de la cera no es una visión, un tacto o una imaginación, y no lo ha sido nunca, aunque antes lo pareciera; más bien es una inspección mental, la cual puede ser imperfecta y confusa, como lo era antes, o clara y nítida, como lo es ahora, según atienda más o menos a las cosas que están en ella y de las que consta. (1637/2002, p. 68)

Este razonamiento en torno a la cera lo llevó a preguntarse cómo podía saber algo: "todas las cosas que había conocido mi mente no eran más verdaderas que las ilusiones de mis sueños" (p. 87). A partir de ahí, Descartes prosiguió con su programa de duda radical y se dedicó a descartar y solapar todas las "falsas opiniones" aceptadas en su vida. Si quemaba todo en lo que creía, podría construir sobre aquello que sabía con certeza. |



he tool
 tacle and
 over as
 ed to
 s
 ters water
 1, 1977,
 the
 is — of
 /h them”
 these
 the sun.
 a similar
 22), he

ssibility
 servations
 hanged:
 touching,
 rather it
 fect and
 ow closer



MÁS, DESCARTES ESTABA EN DESACUERDO CON SUS PROPIAS CONCLUSIONES: "TODA LA CONDUCTA DE NUESTRAS VEDAS DEPENDE DE NUESTROS SENTIDOS". ENTRE ELLOS, CONSIDERABA A LA VISTA "EL MÁS NOBLE".

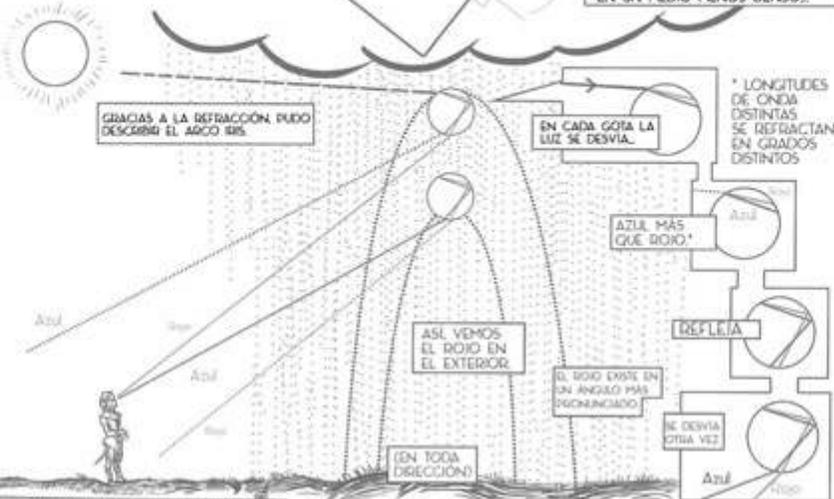
Y VEÍA GRANDES PROMESAS EN LAS INVENIONES QUE AMPLIABAN EL ALCANCE VISUAL Y LOS ESTUDIOS DEL FUNCIONAMIENTO INTERNO DEL OJO.

AL MISMO TIEMPO QUE ATACABA LOS SENTIDOS, DESCARTES INVESTIGABA LOS FENÓMENOS ÓPTICOS.

DESCARTES PROPUSO QUE LA REFRACCIÓN, LA FORMA EN QUE LA LUZ (O CUALQUIER ONDA) SE CURVA AL PASAR POR DIFERENTES MEDIOS.

ESTE CAMBIO DE DIRECCIÓN TIENDE A LA PERPENDICULAR CUANDO ENTRA EN SUSTANCIAS MÁS DENSAS.

Y SE ALEJA AL SALIR (O ENTRAR EN UN MEDIO MENOS DENSO).



ENTENDIENDO ESTO, PODEMOS VOLVER AL OBJETO DE PLATÓN QUE SE DOBLA EN EL AGUA.



LA LUZ SE REFRACTA

PARACE VENIR DE AQUÍ

LA "ILUSIÓN" TIENE MUCHO QUE DECIRNOS SI SABEMOS ESCUCHAR

EN LUGAR DE SER RAZÓN PARA DESCARTAR LA EXPERIENCIA DE LOS SENTIDOS.

ESTAS "CURVAS" APARENTES SEÑALAN, EN CAMBIO, QUE ES A TRAVÉS DEL ACOPLE DE

LA RAZÓN Y LA PERCEPCIÓN

Y NO LA UNA NI LA OTRA DE FORMA AISLADA, QUE PODEMOS DISCERNIR LOS FENÓMENOS SUBYACENTES

CONSERVEMOS, PUES, QUE LA INTERACCIÓN ENTRE MEDIOS VISUALES Y VIBRALES REPRESENTADA COMO

UNA ESPECIE DE REFRACCIÓN

SERVE TAMBIÉN PARA AMPLIAR NUESTRA VISIÓN AL REVELAR LOS LÍMITES ESTABLECIDOS POR UNA SOLA MODALIDAD.



EXITING
(MEDIUM)

PERCENT
VELENGTH
LIGHT
TRACT TO
PERCENT
SIZES



IBEN, THIS
BTWEEN
VERBAL
FVE BEEN
F AS

ID OF
ACTION

EARLY GIVES
ID OUR VIEW
ALING
GRES ENACTED
INGLE MOCS

CUANDO SE REPRESENTA MEDIANTE CUALQUIER MODALIDAD.

EL MUNDO DE NUESTRA EXPERIENCIA

DE HORIZONTES INFINITOS

ACONTECEN DISTORSIONES

CONEXIONES SE ROMPEN

ES NECESARIAMENTE PLANO

UNA SOMBRILLA PROYECTADA DESDE UNA DIMENSION SUPERIOR

SE PERDE INFORMACION

SU TOTALIDAD OCULTA SUS LIMITACIONES Y DA LA IMPRESION DE QUE ESTA COMPLETA, PERO ESTA ES SOLO UNA FORMA DE MIRAR.

CAMBIAR LA ORIENTACION PLANTEA UNA VISION DEL MUNDO DECIDIDAMENTE DISTINTA.

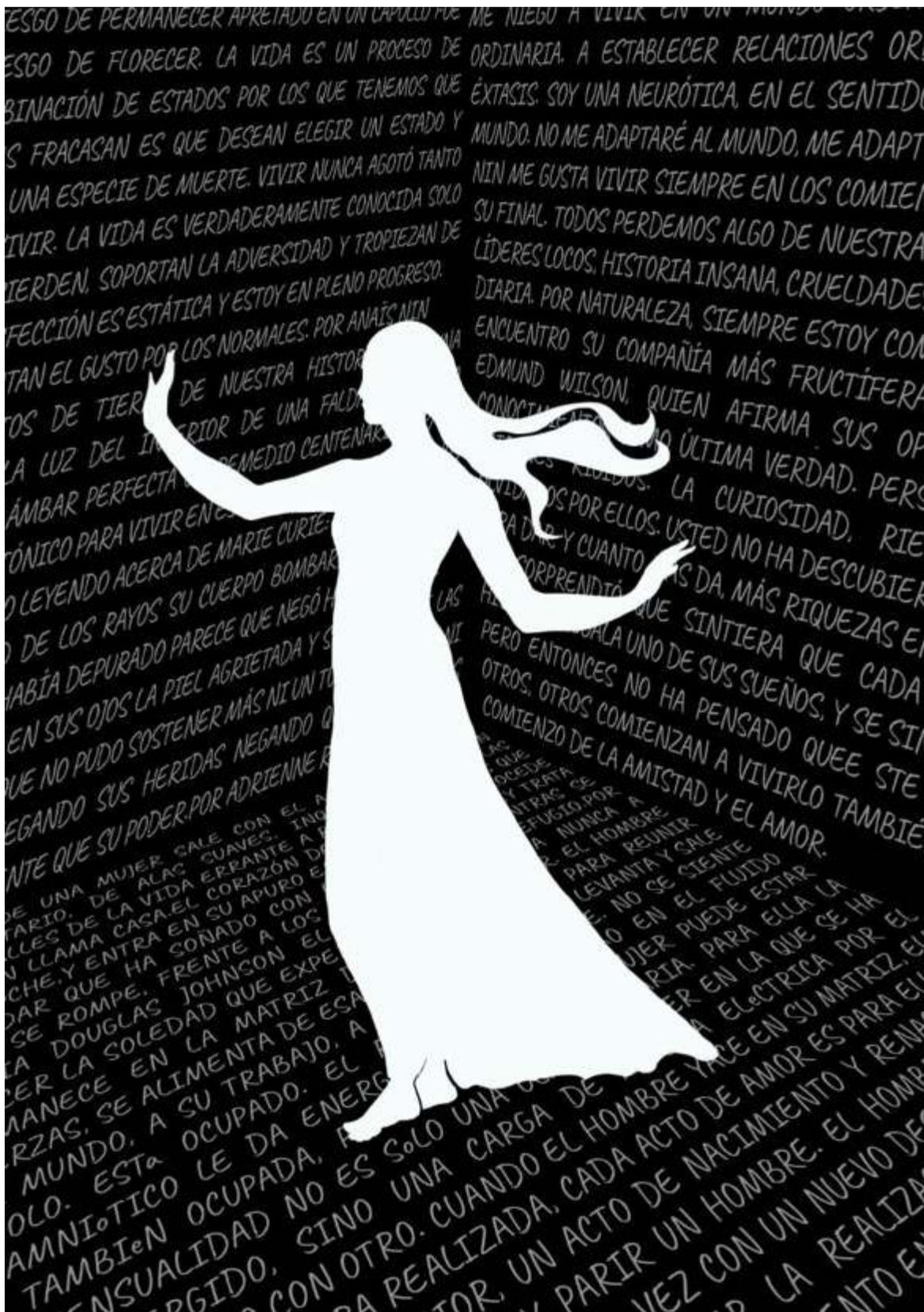
DEL "MAPA DE DIMENSION" DE BUCKMINSTER FULLER PROYECTA EL GLOBO EN UN ICOSAEDRO ANTES DE DESPLEGARLO.

ASI SE AGENTUAN LAS CONEXIONES EN LUGAR DE LAS OPOSICIONES.

AL OPTAR POR UNA REPRESENTACION, EXCLUYE LO QUE NO QUIERE REPRESENTAR.

NI SIQUERA LA CARTOGRAFIA MAS AMPLIA PUEDE TRANSMITIRLO TODO, ASI COMO EL TERMOMETRO BRINDA SOLO UNA VISION PARCIAL DEL CLIMA.

CADA IDIOMA, SUGIERE HAYAGAWA, "DEJA INCONCLUSA UNA TAREA QUE OTROS IDIOMAS RESOLVERAN".





TO UNRAV
BEGIN WITH
OF THE S

STA

IT'S A
DANCE.
THE M

PARA DESENTENAR LAS POTENCIALIDADES DEL MEDIO, COMENZAMOS CON LA OBSERVACION QUE SCOTT MCCLOUD HACE DE LO SECUENCIAL COMO SU ASPECTO DEFINITORIO

"SUSTITUCIONES VISUALES Y OTRAS IMAGENES EN SECUENCIA DELIBERADA"

EL PASO DEL TIEMPO ESTA ESCRITO EN EL ESPACIO

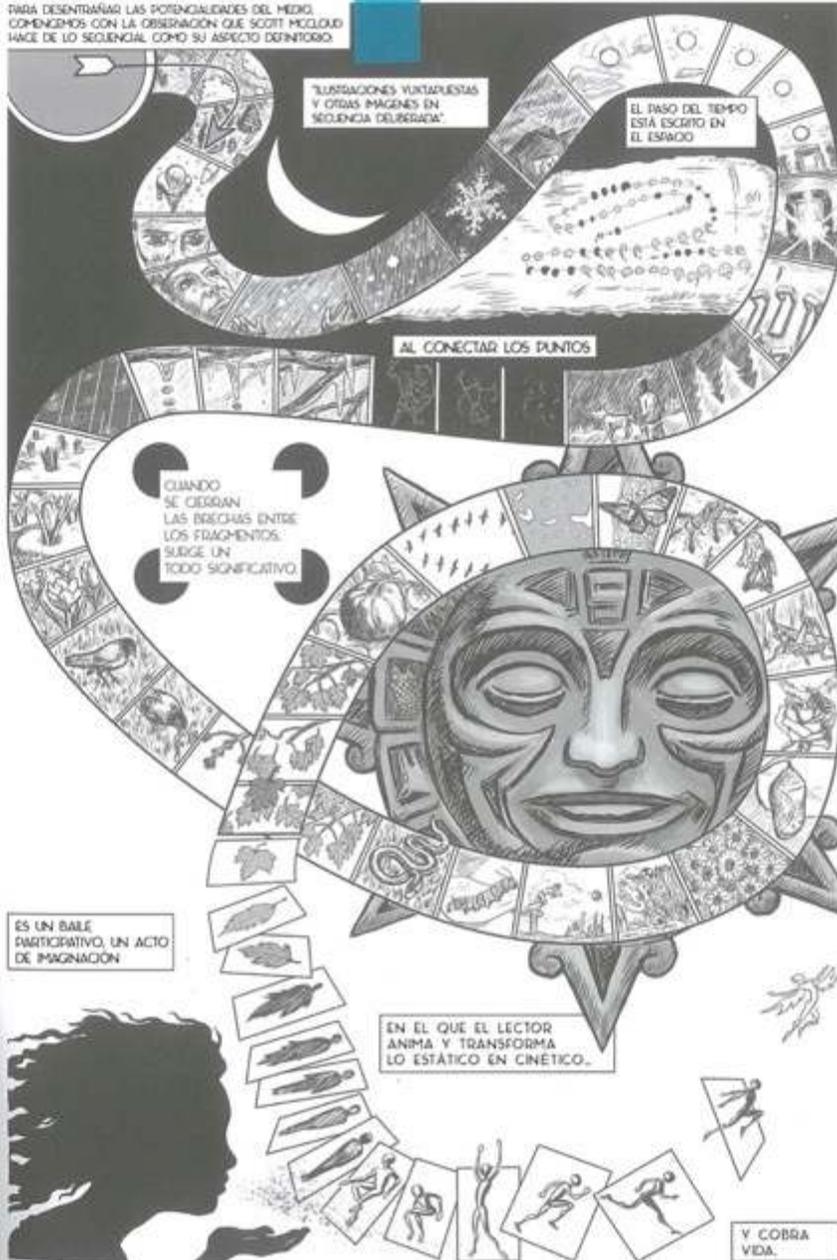
AL CONECTAR LOS PUNTOS

CUANDO SE CIERRAN LAS BRECHAS ENTRE LOS FRAGMENTOS, SURGE UN TODO SIGNIFICATIVO.

ES UN BAILE PARTICIPATIVO, UN ACTO DE IMAGINACION

EN EL QUE EL LECTOR ANIMA Y TRANSFORMA LO ESTATICO EN CINETICO...

Y COBRA VIDA.





SI BIEN LOS CÓMICS SE LEEN SECUENCIALMENTE COMO UN TEXTO, LA COMPOSICIÓN ENTERA TAMBIÉN SE ASIMILA SE VE, TODA AL MISMO TIEMPO.



THERRY GROENSTEIN COMPARA LA ORGANIZACIÓN DE IMÁGENES SIMULTÁNEAS CON UN SISTEMA O RED.



UN ESPACIO INTERRELACIONADO QUE NO DEPENDE DE UNA SECUENCIA ENCAJONADA QUE PROCEDA LINEALMENTE DE UN PUNTO A OTRO.



SINO DE ASOCIACIONES QUE SE EXTIENDEN COMO UNA RED POR LA PÁGINA, ENTRELAZANDO FRAGMENTOS EN UN TODO COHESIVO.



CADA ELEMENTO ES ASÍ.



UNO CON EL TODO.



ESTA INTERACCIÓN ESPACIAL DE LO SECUENCIAL Y LO SIMULTÁNEO



INFUNDE AL CÓMIC DE NATURALEZA DUAL.



TANTO JERÁRQUICA COMO RIZOMÁTICA, ENTRELAZADA EN FORMA ÚNICA.

THERRY GROENSTEIN
WITH IAN
THE LEFT





ESTOS DOS TIPOS DE CONCIENCIA, LA SECUENCIAL Y LA SIMULTANEA, CORRESPONDEN A LA CARACTERIZACIÓN QUE HACE IAN MCGILCHRIST DE LOS HEMISFERIOS IZQUIERDO Y DERECHO DEL CEREBRO.

MCGILCHRIST RECHAZA LA OPINIÓN CONSAGRADA DE ATRIBUIR LO VERBAL AL IZQUIERDO Y LO VISUAL AL DERECHO. PROPONE, EN CAMBIO, QUE LOS HEMISFERIOS SON FORMAS FUNDAMENTALMENTE DISTINTAS DE VER EL MUNDO.

EL IZQUIERDO DESCOMPONE Y AISLA LA INFORMACIÓN EN PARTES SEGMENTADAS Y EL DERECHO ABORDA EL CONJUNTO EN SU CONTEXTO.

EN TÉRMINOS EVOLUTIVOS, LA CAPACIDAD DE PRESTAR DOS TIPOS DISTINTOS DE ATENCIÓN, A LA VEZ, ES MUY PROVECHOSA.

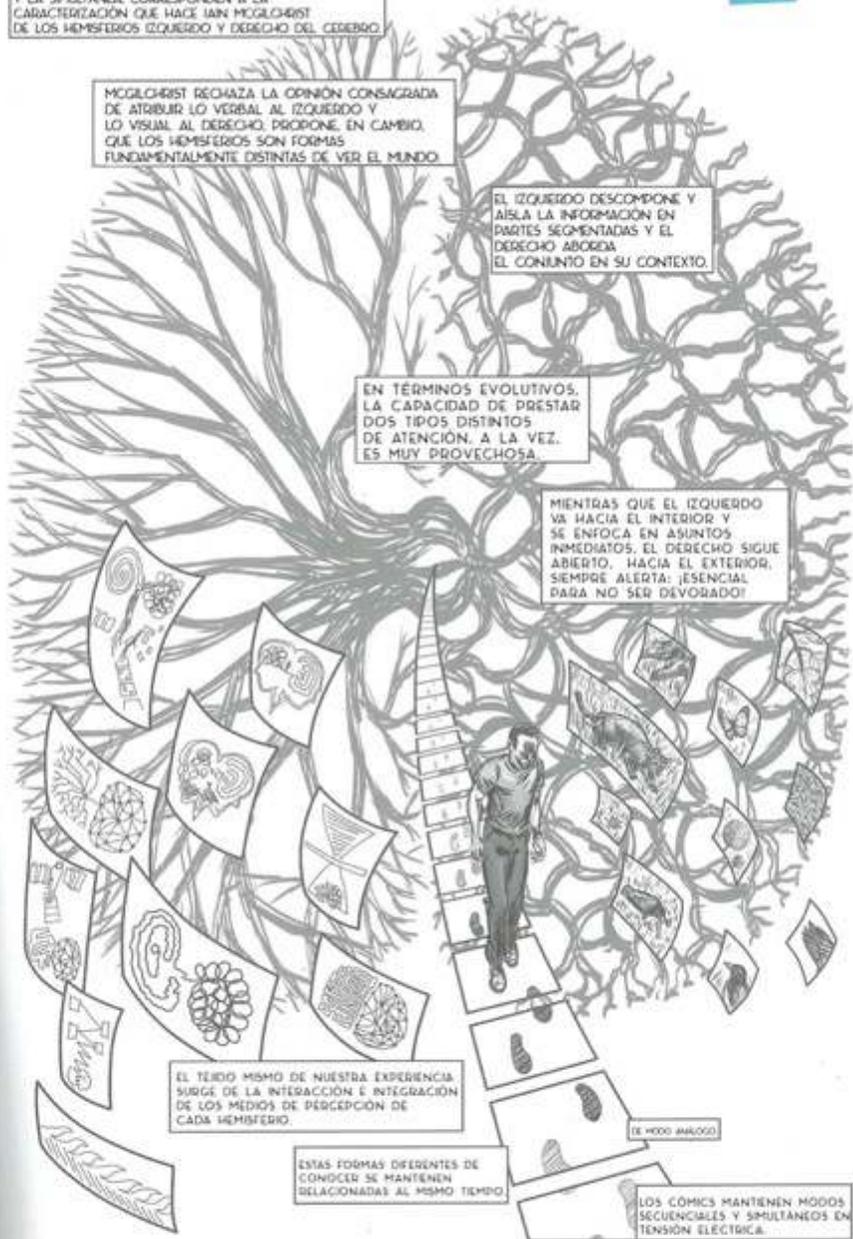
MIENTRAS QUE EL IZQUIERDO VA HACIA EL INTERIOR Y SE ENFOCA EN ASUNTOS INMEDIATOS, EL DERECHO SIGUE ABIERTO, HACIA EL EXTERIOR, SIEMPRE ALERTA: ¡ESENCIAL PARA NO SER DEVORADO!

EL TEJIDO MISMO DE NUESTRA EXPERIENCIA SURGE DE LA INTERACCIÓN E INTEGRACIÓN DE LOS MEDIOS DE PERCEPCIÓN DE CADA HEMISFERIO.

ESTAS FORMAS DIFERENTES DE CONOCER SE MANTENEN RELACIONADAS AL MISMO TIEMPO.

TE HODD ANAGOGO

LOS CÓMICS MANTENEN MODOS SECUENCIALES Y SIMULTANEOS EN TENSIÓN ELÉCTRICA.





AL INTERIOR DEL ECOSISTEMA SECUENCIAL-SIMULTANEO QUE ES EL COMIC.

PALABRAS E IMAGENES, TANTO TIEMPO APARTADAS, PUEDEN COHABITAR.

UNA VEZ RELACIONADOS, LO VISUAL Y LO VERBAL SE ENTREMEZCLAN.

Era un viejo que pescaba solo en un bote en el Gulf Stream y hacia ochenta y cuatro dias que no cogia un pez. En los primeros cuarenta dias habia tenido consigo a un muchacho. Pero despues de cuarenta dias sin haber pescado os padres del muchacho le habian dicho que el viejo estaba definitiva y rematadamente salao,

DESCRIPCION

lo cual era la peor forma de la mala suerte, habia salido en otro bote que cogio tres

Ref. Botticelli

SE CONVIERTEN EN UN ELEMENTO INTEGRAL DE COMPOSICION.

SE COMPENETRAN

SE COMDAGINAN

SE COMPLEMENTAN

LA REFRACCION ENTRE MODOS

GENERA UNA ESPECIE DE RESONANCIA MULTIPLICATIVA: UN CICLO DINAMICO DE LECTURA-MIRADA, MIRADA-LECTURA.

SOCIOS A PARTES IGUALES EN LA UNION.

INTERDEPENDIENTE
INEXTRICABLE

CADA UNO INFORMA Y ENRIQUECE AL OTRO PARA PRODUCIR UN SIGNIFICADO QUE, COMO DICE R. C. HARVEY, NINGUNO TRANSMITE SIN EL OTRO.

PALABRAS Y IMAGENES
COMUNICACION

DAVID LEWIS LLAMA A LA INTERACCION IMAGEN-TEXTO UNA "ORIENTACION DOBLE": "MIRAR EN MAS DE UNA DIRECCION AL MISMO TIEMPO".

IGUALMENTE UTIL PARA NUESTROS PROPOSITOS ES LA DESCRIPCION DE EDUARDO TUFTE DE ESTA INTEGRACION DE PALABRAS E IMAGENES EN LA QUE ACTUAN COMO UNA SOLA, COMO ALGO ESENCIAL PARA "ESCAPAR DE LAS PLANICIES" DEL INTERCAMBIO DE INFORMACION.

PARA PROFUNDIZAR EN EL DISCURSO.

A LO LARGO DE ESTE CAPÍTULO,



BUSCAMOS RECONSIDERAR COMO ORDENAMOS LA EXPERIENCIA Y DAMOS FORMA AL PENSAMIENTO.



LAS SECUENCIAS O HILERAS LINEALES



TIENEN SUS VENTAJAS, PERO



NO SON LA ÚNICA POSIBILIDAD



CUANDO TENEMOS EN CUENTA EL RESTO DE LA COMPOSICIÓN



FORMA Y EXPRESIÓN SE HACEN UNA MISMA.



ASÍ EL SENTIDO SE TRANSMITE NO SÓLO POR LO QUE SE REPRESENTA, SINO POR LA ESTRUCTURA, EL TAMAÑO, LA FORMA, EL LUGAR Y LA RELACIÓN ENTRE LOS COMPONENTES.

LO QUE ESTÁ AL LADO

Y LO QUE NO, TODO IMPORTA.



ART SPIEGELMAN DESCRIBE CADA PÁGINA COMO UNA UNIDAD ARQUITECTÓNICA.

IDEAS HECHAS EN ESPACIO.

CHRIS WARE CITA A GOETHE PARA COMPARAR EL CÓMIC CON LA "MÚSICA CONGELADA": UN ESPACIO PARA RECONSTRUIR LA MEMORIA.

DESDE SENSOS QUE SE BRUJAN.



TANGENCIALES (Y DIENTÉTICOS)

MOMENTOS ANIDADOS EN MOMENTOS.

INTERCALACIÓN Y SUPERPUESTOS

ENTRECRUZADOS

EL CÓMIC PUEDE CONTENER LAS FORMAS DESPLAZADAS EN LAS QUE SE DESARROLLA EL PENSAMIENTO.



CON SU MULTITUD DE ENFOQUES PARA CONSTITUIR LA EXPERIENCIA ES UN MEDIO QUE PUEDE PROPORCIONAR UNA PERSPECTIVA SUPERIOR DESDE LA QUE PUEDEN ILLUMINARSE LAS TRAMAS QUE NOSOTROS MISMOS CREAMOS Y OFRECER UN MODO DIVIA.

ESCAPAR

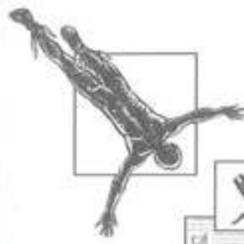
OVER
UNT



PRESSION



IN ITS
ACTIVITY OF
CHECKS FOR
TUTING
ENCE, THIS
CAN PROVIDE
VATED
ACTIVE FROM
FO
ATE THE
OF OUR OWN
AND OFFER
IS TO...



DESDE ESTA PERSPECTIVA
PRIVILEGIADA, FUERA DE LOS
LIMITES DE UN SOLO MODO.



RETOMEMOS EL LAMENTO DE BERTRAND RUSSELL (SEGUN
SUSANNE LANGER) DE QUE "NO PODEMOS CONSTRUIR
UN LENGUAJE QUE EXPRESE TODAS LAS RELACIONES
MEDIANTE RELACIONES ANALOGAS: SI LO TUVIERAMOS,
NO NOS SENTIRIAMOS TENTADOS A MALINTERPRETARLOS."

QUIZA TENGAMOS EN EL CÓMIC, ESE
LENGUAJE ANFIBIO DE YUXTAPOSICIONES Y
FRAGMENTOS, LA FORMA ANHELADA.



UN MEDIO PARA CAPTAR Y
TRANSMITIR NUESTROS
PENSAMIENTOS EN TODA SU
ENMARRANADA COMPLEJIDAD.



Y UN VEHICULO APROPIADO
PARA EXPLORACIONES FUTURAS.

